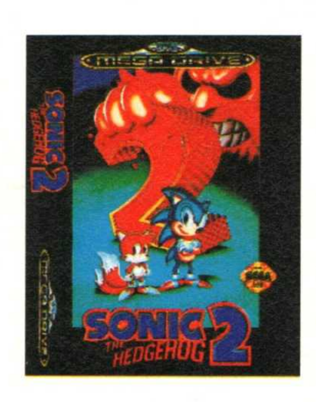

DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA KONS
EXKLUSIV! ORIGINAL MICK UND MACK-POSTER IM HEFT!
SEGA pro
KEINE OFFIZIELLE SEGA-PUBLIKATION
APRIL 1993
DM 6,50
ÖS 70
AUSGABE 6
SONIC 2: LÖSUNG
Wir nehmen Segas Weihachtshit auseinander und begleiten Euch in dieser Ausgabe durch die erste Hälfte
MEGA-CD
Auto-Trouble in Road Blaster FX
In After Burner III in die Luft gehen
MEGA DRIVE
Die Ninja Turtles sausen ab!
Weltherrschaft in Powermonger
MASTER SYSTEM
In Strider II geht die Post ab
Auf nach Australien mit Taz Mania
GAME GEAR
Endlich da: Shinobi II
Harte Manner in Streets of Rage
LANDSTALKER
Segas Spezial 16-Bit wird Euch umhauen.
Komplettes Review im Heft!
IM HEFT: MEGA DRIVE GAME GEAR UND MASTER SYSTEM-SETS ZU GEWINNEN!

Der Beginn ein





er sehr langen Freundschaft.

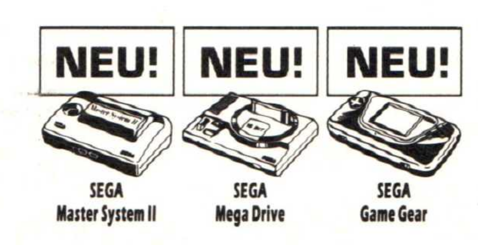


Oft kopiert, nie erreicht, lang ersehnt, endlich da: SONIC 2. Das Jump & Run-Nonplusultra. Der einzig irrwitzige Igel mit wahnsinnsschnellem Fuchskumpel. Auf neuen Abenteuern in neuen Welten. Da leuchtet der Daumen und das Auge leuchtet mit. High Performance für die ganze Familie. Wer darf zuerst? Ganz klar der, der zuerst im einschlägigen Fachhandel zuschlägt. Sonic 2 ist da. Worauf wartest Du noch? Robotnik kann warten, Sonic nicht!









SEGA Master System II | SEGA Mega Drive | SEGA Game Gear

SEGA Infoservice:
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.
Tel: 040/227 09 61



Der Bessere gewinnt.



APRIL 1993
AUSGABE 6

KORRESPONDENZ
SEGAPRO LESERSERVICE
POSTFACH 101905
4630 BOCHUM 1

HERAUSGEBER
Richard Monteiro

REDAKTION
Markus Scheer
Wolfgang Kuhn
Nicole Radojewski
Frank Ziemlinski
Peter Richter
Christoph Müller
Stephan Müller

REDAKTION (Großbritannien)
Dominic Handy
Claudia C. Niermann
Pat Kelly
Dino Boni
Sam Hickman

REDAKTION (Japan)
Emiko Tedesco
Noriko Buckingham

PRODUKTIONSMANAGER
Diane Tavener

DESIGNER
Dave Perry
Simon Christopher

ANZEIGENLEITER
Neil Harris

MITARBEITER
Mark Monteiro

VERLAG
Paragon Publishing Ltd
Durham House
124 Old Christchurch Road
Bournemouth BH1 1NF
England
Tel: 00 44 202 299966
Fax: 00 44 202 299955

VERTRIEB
WE Saarbach GmbH
Hans Bockler Straße 19
Postfach 1562
5030 Hurth-Hermulheim

DRUCK
Southernprint (Web Offset) Ltd

TITELSEITE
Landstalker ©1993 Sega.

INHA

SUPER SO LÖSUNG!

Steckt Ihr bei Segas bestverkauften Game fest? Atmet auf! Auf Seite 64 findet Ihr den ersten Teil unserer Lösung.

ALT

NIC

REVIEW INHALT

MEGA CD

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

GAME GEAR

FOOTBALL CRAZY!

Das Warten hat sich gelohnt: Endlich gibt's "Kick Off" auf dem Mega Drive. Unser ausführlicher Preview beginnt auf Seite 14.



Ausgabe 6, kaum zu fassen... Es scheint noch gar nicht so lange her zu sein, daß wir jede Minute des Tages damit zugebracht haben, die erste Ausgabe fertigzustellen! Während der letzten Monate hat sich aber ziemlich viel geändert.

Nachdem so viele Leute den Mangel an guten Fußballspielen auf der Sega-Konsole beklagt haben, gibt's jetzt endlich *Super Kick Off* auf dem Mega Drive und nächsten Monat bringen wir das Neueste über *Tecmo Soccer* auch für den MD; es gibt also endlich einen Rivalen für Virgins *Euro Champ Soccer.*

Kurz bevor wir diese Ausgabe in Druck gaben, hörten wir sehr zu unserem Wohlgefallen, daß das Hauptspiel dieses Monats, Landstalker, nun offiziell in Deutschland herauskommt. Als wir uns so durch die japanische Review-Fassung arbeiteten, hat es uns schon gedämmert, daß da irgendwo ein tolles Spiel drinsteckt, daher das enthusiastische Review. Vielleicht können wir sogar noch weiter in das Spiel vordringen, wenn erst die deutsche Version erscheint und es kann sein, das wir es dann bereuen, dem Spiel nur 84% gegeben zu haben. Unser Dank gilt jedenfalls Sega, dafür daß sie dieses brilliante Abenteuer-Game in Deutschland herausgebracht haben.

Die Mega-CD sollte jetzt eigentlich in den meisten Geschäften zu kriegen sein. Wir glauben, es war die richtige Entscheidung, so lange auf die deutsche Version der Mega-CD zu warten. Die deutsche Version ist mit allen europäischen Spielen vereinbar und Sega Europa planen, noch in diesem Jahr 40 Spiele herauszubringen.

Genug geredet, ich lauf' jetzt zum nächsten Laden und kauf' mir eine Mega CD – hat irgendjemand dieselbe Idee?

Die Pros

ACCOLADE NIMMT PELE UNTER VERTRAG!

Um nicht von anderen Konkurrenten übertroffen zu werden, hat Accolade kürzlich bekanntgegeben, daß sie den legendären Fußball-Star Pele unter Vertrag nehmen werden. Darauf wird wahrscheinlich ein Spiel mit seinem Namen folgen, aber nicht vor 1994 - Weltmeisterschafts-Jahr! Währenddessen scheint Bubsy the Bobcat regelrecht abzuheben, und wenn es so weitergeht, wird Bubsy Sonic von seinem ersten Platz als "meist gespielte Figur in einem Spiel" verdrängen. Marketing-Fans haben schon gemerkt, daß das Nachfrage-Potential enorm ist, und daß Bobcat wohl im Frühling für den Mega Drive erhältlich sein wird.



SONIC TV SERIE

Sonic wird bald seine eigene Zeichentrickserie bekommen! ABC Network hat die Serie gekauft, die den Titel 'Die Abenteuer des Igels Sonic' trägt und diesen März in Amerika erscheint. Als ob es noch nicht genug Artikel mit Sonic zu kaufen gibt, wird Amerika jetzt auch mit Comics und Gesellschaftsspielen überflutet. Obwohl wenige Produkte auch bei uns zu bekommen sind, ist es bisher nicht geplant, diese Sachen hier zu verkaufen; aber man kann ja nie wissen...

GIRLS, GIRLS, GIRLS!

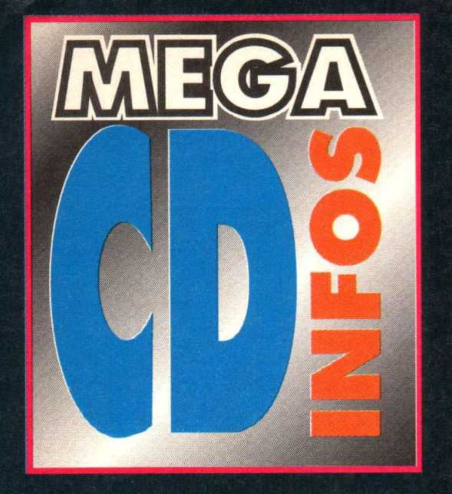
Es scheint, im Gegensatz zum Volksglauben, daß Mädchen bis zu 50% aller Computerspieler darstellen. Das könnte bedeuten, daß Softwarehersteller ihre Spiele mehr auf Mädchen abstimmen sollten. Nintendo hat kürzlich Barbie Game Girl veröffentlicht; ein Spiel, in dem Barbie einkaufen geht, Klamotten kauft und sogar Ken trifft. Das könnte eine Beleidigung für die meisten Mädchen sein, da sie lieber mehr Rätselspiele hätten. Obwohl es die Softwareindustrie versucht, geschlechtsspezifische Spiele zu vermeiden, wird sie sicherlich mehr Notiz von dem neuen Typ 'Kunde' nehmen, als zuvor.

ILLEGALE MULTI-CARTRIDGES

Aufgepaßt, Softwarekopierer am Werk! Obwohl die Mehrzahl illegal kopierterCartridges nicht nach Deutschland gelangt ist, sind ein paar Multi-Game-Cartridges doch durchgeschlüpft. Dabei handelt es sich hauptsächlich um Game GearTitel, die über ein Dutzend Spiele beinhalten und, obwohl sie ein supergünstiges Schnäppchen zu sein scheinen, höchst illegal sind. Ich glaube nicht, daß dies Euch alle abhalten wird, sie zu kaufen, aber kommt bloß nicht heulend zu uns, wenn Euer Game Gear seinen Geist aufgibt.




SEGA
Die müssen verrückt sein
Der Bessere gewinnt!
Links: Game Gear Blouson mit Bauchtasche und 4 Modultaschen.
Rechts: Mega Drive Sweat-Shirt Magnum Set.
PLAYERS COLLECTION
SEGA
Oben: SEGA Langarm T-Shirt.
Unten: Toe Jam & Earl T-Shirt
Oben: Mega Drive Long-Shirt Magnum Set.
Toe Jam & Earl
Unten: SEGA-Mütze mit Nackenschutz.
Oben: Game Gear Big-Shirt Toe Jam & Earl.
Bestell Coupon
JA, hiermit bestelle ich:
Game Gear Blouson mit Bauchtasche à DM 149,--
___ Stk. S. ___ Stk. M. ___ Stk. L. ___ Stk. XL.
Game Gear Big-Shirt Toejam & Earl à DM 59,--
___ Stk. S. ___ Stk. M. ___ Stk. L. ___ Stk. XL.
Mega Drive Long-Shirt Magnum Set à DM 79,--
___ Stk. S. ___ Stk. M. ___ Stk. L. ___ Stk. XL.
Mega Drive Sweat-Shirt Magnum Set à DM 49,90
___ Stk. S. ___ Stk. M. ___ Stk. L. ___ Stk. XL.
Toejam & Earl-Shirt à DM 29,90,--
___ Stk. S. ___ Stk. M. ___ Stk. L. ___ Stk. XL.
SEGA Langarm-T-Shirt à DM 49,90
___ Stk. S. ___ Stk. M. ___ Stk. L. ___ Stk. XL.
___ Stk. SEGA-Mütze mit Nackenschutz à DM 59,--
Inland Versand gegen Nachnahme oder Vorkasse plus DM 8.-- Versandkosten + NN, Ausland: Versand nur gegen Vorkasse plus DM 12.-- Versandkosten.
Datum/Unterschrift (Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten.)
Name
Straße
Postleitzahl, Ort
Senden an:
LOCINA BREHM GmbH., Kennwort "For winners only!"
Schloßstraße 25, 6149 Rimbach



Die Zeit nähert sich wieder, Leute! Ja, der Mega-CD feiert sein offizielles Debüt wahrscheinlich im März, aber wir werden sehen. Wir haben das schleichende Gefühl, daß es noch länger kaltgestellt wird, aber das ist nur unsere eigene Spekulation!

Wie auch immer, weiter mit den CD-Spiele-News. Die ungewöhnlichste Idee in diesem Monat ist vielleicht die Make My Own Video CD, herausgegeben von Sony in Verbindung mit Sega. Wenn Du Dich im Geheimen schon immer für einen Rave-Star gehalten hast, dann wird das genau das Richtige für Dich sein! Übernimm die Studios, bearbeite, schneide und mixe allgemein hunderte von Video-Clips, Spezial-Effekten und massig verschiedene Musik. Wenn die Hauptmitwirkenden Kriss Kross und C & C Music Factory sind, ist Dein Hit wohl gesichert!

Es scheint, da· jeder CD mit einem H auf dem Code-Chip fast genau mit allen Software-Typen kompatibel ist. Der amerikanische CD ist wohl 5% schneller als alle anderen Formate, also Import-Chip oder nicht, er funktioniert jedenfalls nur bei amerikanischen Spielen.

Es ist größtenteils bestätigt worden, daß Sherlock Holmes für den Mega-CD herauskommt, während in Amerika schon die Fortsetzung erschienen ist. Es wird also einige Zeit dauern, bis es hier erhältlich ist, aber wir haben einige Screenshots, um zu zeigen, da· es sich wirklich um ein Epic-Spiel handelt. Monkey Island soll bald im Import erhältlich sein, und es verspricht, ein hervorragendes Spiel zu sein! Es kennzeichnet sich durch eine große Anzahl von interaktiven Charakteren aus und es ist vollgepackt mit komplizierten Rätseln, was es zu einem der besten Spiele macht. Sewer Shark ist ein anderes, auf das man achten sollte. Es hat in Amerika schon brilliante Kritiken erhalten. Von dem merkwürdigen Titel mal abgesehen ist es eigentlich ein action-geladenes Schieß-Spiel. Schieße Kanal-Monster ab und säubere die Stadt in diesem absolut atemberaubenden Hochgenuß von Grafik und Animationen.

Nun zu weniger schwerwiegenden Dingen: Willy Beamish sollte im Import erhältlich sein. Willkommen in der Welt dieses neunjährigen Jungen und vergeßt Eure Sorgen - das einzige, worum sich Willy sorgen muß, ist, daß er am nächsten Nintari-Video-Wettbewerb teilnehmen kann! Schon wieder eine erfolgversprechende Veröffentlichung!

Schließlich hat Acclaim die Schlacht um die CD-Software-Produktion gewonnen - eine willkommene Neuigkeit für die hiesigen CD-Besitzer!

Seht Euch in Zukunft nach: Final Fight, Street Fighter II und Aya - Psychic Detective um!



DOKTOR SONIC DER HEILER

Gute Nachrichten für alle Computergamespieler, denen andauernd ihr ungesundesHobby vorgehalten wird! Ein aktueller Bericht der Britische Mediziner Vereinigung sagt aus, daß Spiele doch nicht so schlimmf ür Eure Gesundheit sind.Viele Ärzte und Psychologen glauben nun, daß Computerspiele den Lernfortschritt eines Kindes fördern, da sie eine unsichtbare Linie zwischen Arbeit und Spiel aufbauen, so daß sie als Lernunterstützung benutzt werden können.Auch ist es möglich, daß Spiele das Sozialverhalten unterstützen, mehr als sie Isolation fördern.Spiele haben Kindern in schwierigen Situationen geholfen und Sega hat viele Konsolen an Krankenhäuser verschenkt, nachdem bemerkt wurde, da· Kinder häufig schneller gesund werden und weniger Schmerzmittel benötigen, wenn sie Spiele haben, die sie von ihrer Krankheit ablenken. Wir nehmen dies mit ein wenig Skepsis auf, aber es sind gute Nachrichten, daß die Leute endlich das Potential von Computerspielen erfassen.



SEGA VERÖFFENTLICHT EIN NEUES HANDHELD

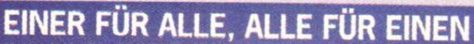
Das beliebteste Handheld von Sega wird der neue 6-Knopf Kontroller sein. Dies wurde speziell für Street Fighter 2 entwickelt. Das Spiel kann ohne den Kontroller nicht gesteuert werden.

Ideen kursieren, Spiel und Pad in einem Sonderpack anzubieten. Sega hat versichert, daß alle neuen Zusatzgeräte abwärskompatibel sein werden. Ebenfalls wird es eine Maus als Zusatzgerät geben, die für den Gebrauch mit dem CD System hergestellt wird, z.B. für 'Make your own Music Video'.

ELECTRONIC ARTS HAT EIN NEUES LABEL

EA's Sports Network-Label besteht schon seit langem, aber neulich gab es einen Streit mit einem Fernsehsender aus Amerika, so daß sie sich entschlossen haben, das Label in EA Sports umzubenennen. EA Kids ist auch eins, daß sich auf Spiele für jüngere Leute spezialisiert hat.





EINER FÜR ALLE, ALLE FÜR EINEN

Bei der CES in Las Vegas haben wir eine winzige Vorschau auf einen neuen Pioneer LaserDisc Player, auf dem man sowohl Mega Drive als auch NEC PC Engine Spiele spielen kann. Mehr Neuigkeiten im nächsten Monat...(Nein, das ist kein April-Scherz!)



CRASHPUPPEN WERDEN LEBENDIG!

New Line Cinema plant einen Live Actionfilm über die Incredible Crash Dummies(das Spiel kommt um April für alle Sega Formate heraus)! Das hört sich gut an,aber was ist mit der Handlung? The Crash Dummies werden auch als Cartoon in Amerika Mitte 1993 erscheinen.

Glefüster...

Accolade haben gerade bekanntgegeben, da· sie ein neues Baseball-Spiel mit Namen "Als Michael's Announces Hardball 3" (seltsamer Titel) herausbringen. Um nicht von ihren Rivalen übertroffen zu werden, plant Electronic Arts, "Tony la Russa Baseball" unter ihrem neuen EA Sport-Label zu veröffentlichen.

Das Double Dragon-Fieber hat Hollywood erreicht! Es ist wohl Ende 1993 auf der Kinoleinwand zu erwarten sein - wird Jean-Claude van Damme mitspielen? Wir glauben nicht, aber es ist auf jeden Fall mit viel Gewalt verbunden, wer immer auch mitspielt!

Tengen entwickeln gerade eine neue Version von Gauntlet, die von vier Spielern gleichzeitig gespielt werden kann und die mit eine kostenlosen Joypad-Adapter für vier Spieler verkauft wird. Hoffentlich werden danach mehr Spiele für 4 Personen auf den Markt kommen.

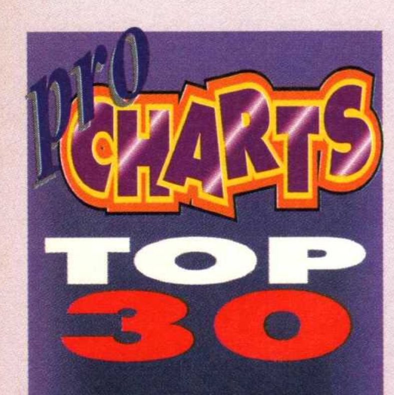
Bignet und Malibu Interactive schließen sich zusammen, um Spiele für den Mega Drive und den Mega-CD, basierend auf Comic-Charaktere, zu entwickeln.

MicroProse bringen wohl sehr, sehr bald den lang erwarteten F-15 Strike Eagle II für den Mega Drive heraus. Scheinbar war es schon seit einiger Zeit fertig, aber MicroProse waren nicht in der Lage, einen Termin mit Sega auszumachen, was die Veröffentlichung des Spiels verzögert hat.



Acclaim wird mit der Produktion von CD-Software Mitte 1993 beginnen. Im Moment ist die einzige bestätigte Neuerscheinung ein Wrestling-Spiel mit der World Wrestling Federation, aber mit anderen Möglichkeiten einschließlich Bart Simpson, Terminator 2 und Alien 3. Auch schließen sie sich mit American-based Biomechanics und den Ardent-Studios zusammen, um eine einzigartige 3-D-Qualität erzielen zu können. Diese Spezial-Effekte werden nur für den Mega-CD erhältlich sein und einen kräftigen Schuß Realismus in die Software bringen.

Schließlich gibt es Gerüchte, da· die Hidden Place Zone zu keiner Zeit der letzten Version von Sonic 2 zugehörig war, sondern nur ein Zubehör war, das man zum Spiel hinzufügen mußte. Wir haben herausgefunden, daß es einen Action-Replay-Code benutzt, und daß es nicht in Ordnung und somit unspielbar ist.





1. Sonic 2
2. Sonic the Hedgehog
3. Mickey & Donald: World of Illusion
4. Donald Duck: Quackshot
5. Mickey Mouse: Castle of Illusion
6. Kid Chameleon
7. Olympic Gold
8. EA Hockey
9. Taz-Mania
10. Road Rash



1. Sonic the Hedgehog
2. Asterix
3. Sonic 2
4. Donald Duck: Lucky Dime Caper
5. Mickey Mouse: Castle of Illusion
6. Enduro Racer
7. Olympic Gold
8. World Grand Prix
9. The Ninja
10. Super Tennis



1. Sonic the Hedgehog
2. Mickey Mouse: Castle of Illusion
3. Donald Duck: Lucky Dime Caper
4. Columns
5. Sonic 2
6. Olympic Gold
7. Ninja Gaiden
8. Shinobi
9. Out Run
10. G-LOC

KONAMI STEIGT VOLL EIN!!

Wir berichteten Euch in einer der vorherigen Ausgaben, daß Konami nun auch für das Mega Drive Spiele produzieren wird. Hier geben wir Euch schon einmal einen kurzen Vorgeschmack auf das Kommende. Nach den enttäuschenden Weihnachts-Releases haben wir hier super Nachrichten für Euch, denn Konami powert jetzt erst richtig durch. Ihr könnt Euch auf Spiele wie Turtels, Sunsetriders und eine neue Ausgabe der Tiny Toons Adventure freuen. Wieder einmal kämpfen die grünen gepanzerten Freunde gegen den Erzfeind Shredder. Mit neuen Kampfmethoden könnt Ihr zu zweit gegen die fürchterliche Unterwelt kämpfen. Also dann viel Glück. Noch eine kurze Info über das neue Konami Spiel mit dem Namen Cybernator flatterte uns in dieser Woche auf den Tisch. Das Ballerspiel stammt von NCS und wurde ausschließlich für den deutschen Markt lizensiert. Auch hier muß man mal wieder die Welt vor dem Untergang bewahren. Durch die super Sounds und und die herrliche grafische Darstellung fühlt man sich wie im Cyber Space.

HIER HABEN WIR TOLLE NACHRICHTEN FÜR ALLE KARAOKE FANS

Falls Ihr ein Mega CD besitzt, so könnt Ihr jetzt eine Karaoke Maschine an Euer Lieblingsspielgerät anschließen. Ihr könnt zwei Mikrophone anschließen und hat eine integrierte Mixvorrichtung. Wenn jemand Spaß am Experimentieren hat, so kann er je nach Belieben Hall beimischen. Außerdem kann man bei mitlaufendem Bildschirm seinen Gesang trainieren. Zum Sichern von Daten ist ein RAM- Speicher eingebaut. Also jeder, der Lust hat ein Möchtegern Michael Jackson zu werden ist hiermit bestens bedient.

IMA

Alle, die kürzlich der Frankfurter Messe einen Besuch abgestattet haben, hatten garantiert ihren Spaß. Einige der Besucher, wurden leider durch den hohen Eintrittspreis abgeschreckt. Dieser lag um die 50,- DM pro Person. Aber wer dennoch das Geld geopfert hatte, kam voll auf seine Kosten. Führende Spielgerätehersteller präsentierten ihre Produkte und wer genügend Zeit mitgebracht hatte, konnte nach kurzer Wartezeit auch die Geräte ausprobieren. Virtuality Spielautomaten waren der Renner. Diese Automaten erlauben dem Spieler in die künstliche Welt des Computers einzutauchen, diese zu verändern und ein Teil von ihr zu werden. Virtuality gibt dem Spieler die Möglichkeit sich in den Computerlandschaften zu bewegen. Jede einzelne Bewegung des Spielers wird sofort umgesetzt. Ein wichtiger Bestandteil dieses Gerätes ist die sogenannte Visette (eine Display Brille), die die erzeugte Landschaft dreidimensional wiedergibt. Weiterhin waren interessante neuartige Spielautomaten Geräte von Sega präsent so z.B. ein Hologramm Hack and Slay. Weiterhin wurden neue Flipperautomaten wie Addams Family und Star Wars vorgestellt. Also alle, die nun Lust auf eine Runde Flippern und Virtuality bekommen haben, sollten einmal das Geld investieren, denn es lohnt sich auf jeden Fall.

SEGA PARTY!?!?!

Am 14.03.1993 fand in Berlin beim Double Trouble Club eine Sega Party statt. Leider haben wir erst kurz vor Redaktionsschluß davon erfahren. Wir hoffen in Zukunft eher Information zu erhalten, damit wir Euch rechtzeitig darüber informieren können.

NEUES VON NOVOTRADE

Die Jungs von Novotrade haben gerade den Superhit ECCO veröffentlicht, da hört man schon Neues von Ihnen. 'CYBORG JUSTICE' heißt das neuste Game. Ob es auch so phänomenal wird wie ECCO wird sich in naher Zukunft zeigen. Wenn alles klappt, wird es Euch noch im Frühjahr erreichen.

ZEITSPRUNG

Wer kennt es nicht - Outrun? Für alle Fans kommt nun eine neue Herausforderung - Outrun 2019. Diese Version wartet mit vielen neuen Features auf - Tunnel, Brücken und was sonst noch alles auf normalen oder nicht normalen Straßen zu sehen gibt. Natürlich ist die Grafik futuristisch gezeichnet. Warum sollte auch sonst der Titel '2019' heißen.

STREET FIGHTER II FÜR MEGA DRIVE?

Immer mehr verdichten sich die Gerüchte, daß SF II auch für das Mega Drive erscheinen soll. Inzwischen ist in Japan ein Spiel mit dem Namen 'Power Athlete' erschienen. Dieses Modul erinnert schon sehr stark an SF II. Wahrscheinlich wird Power Athlete auch in Europa veröffentlicht.

ACCOLADE AUF DEM VORMARSCH

Nachdem sichergestellt war, daß Accolade auch weiterhin unlizensierte Module veröffentlichen darf, konnten wir jetzt schon Einblick in die Entwicklung von zukünftigen Games bekommen. Vielversprechend sah ein Zeichentrickspiel aus, das unter dem Namen 'Bubsy in Claws Encounters of the Furred Kind' entwickelt wird.

NÜRNBERGER SPIELE MESSE

Leider können wir nicht allzuviel Neues von der Spielwarenmesse berichten. Obwohl alle großen Konsolenhersteller vertreten war, gab es nicht viel Neues zu bestaunen. Hoffen wir, daß im nächsten Jahr der Schwerpunkt nicht mehr so sehr bei den Brettspielen liegt und es mehr Neuvorstellungen geben wird.

PIRATEN MODULE

Sega User Aufgepaßr! Neulich wurde uns über Module berichtet, auf denen mehr als ein - sogar bis zu 10 - Spiele enthalten sind. Diese Module sind keine offiziellen Sega Module und kommen aus Raubkopiererkreisen, die mit geklautem Gedankengut Geld verdienen wollen. Da diese Module meist sehr stümperhaft und unsauber verarbeitet sind, kann man von deren Gebrauch nur abraten. Auch ist die Software nicht immer fehlerfrei. Ergo: Laßt die Finger von diesen Modulen.

NEUE JOYPADS!

Schenkt man den Informationen aus Übersee Glauben, so kommen bald neue Joypads von Sega auf den Markt. Die neuen Pads sollen anstatt drei, sechs Feuerbuttons haben. Das läßt mehr Aktion und noch mehr Spielmöglichkeiten erwarten. Hoffen wir, daß die Pads sobald wie möglich veröffentlicht werden.

SONIC IST WELTBEKANNT

Immer mehr Leute kennen Sonic. Umfragen zufolge kennen immer mehr Personen Sonic, auch wenn sie keine Spielkonsole besitzen. Er ist zu einer Art Kultfigur geworden. Auch Sega tut auch alles Mögliche, damit es auch weiterhin so bleibt. So ist z. B. Sonic bei einigen Konsolenspielen als Gimmick im Cockpit zu sehen oder fordert den Spieler zu bestimmten Aktionen auf.



DER SEGA SPEZIALIST

Mega Drive Sonic Set 259.-
Mega Drive Magum Set ...339.-
Mega Drive ohne Spiele...199.-
Mega Stick ....a.A.-
Mega Fire Pad 49.-

MEGA DRIVE

Two Crude Dudes...............94.-
Atomic Runner...................94.-
Captain Planet 94.-
Tiny Toons..........................99.-



Terminator 2 ....99.-
Global Gladiators.............109.-
Cool Spot 109.-
G-Loc 109.-
Another World...................109.-
Chiki Chiki Boys 109.-
Star Wars ....a.A.-
Muhammed Ali Boxing .....a.A.-
PGA Tour Golf 2 ....a.A.-
Streets of Rage 2 dt............94.-
Sunset Riders 95.-



Side Pocket 94.-
John Madden 93 dt 109.-
Rolo to the Rescue 104.-
Mega - Lo - Mania ....a.A.-
Sonic 2 ....89.-
Powermonger....................109.-
World Class Leaderboard.109.-
Mickey & Donald 89.-
Ecco the Dolphin..............104.-
Bubsy.................................a.A.-
Thunderforce IV 104.-
Flashback ....a.A.-
Fatal Fury ....a.A.-
NHLPA Hockey 93 ....104.-
Turtles 109.-

GAME GEAR

Game Gear mit 4 Spielen 239.-
Game Gear Sonic Set.......289.-
Alien 3 ....79.-
Defenders of Oasis 89.-
Global Gladiators...............84.-
Tazmania 84.-
Streets of Rage 84.-

MASTER SYSTEM

Master System II mit Sonic,
Alex Kid 1 und Tennis.........189.-
Wonderboy 5 ....a.A.-
Mickey Mouse 2.................84.-
Global Gladiators...............84.-
Sonic 2 ....79.-
Master of Darkness 84.-

SUPER KNÜLLER MEGA DRIVE

Twinkle Tale 89.-
Lemmings 99.-
Risky Woods.......................99.-
Super Fantasy Zone............99.-
Cadash...............................79.-
Simpsons vs Space Mutants79.-

Aquatic Games 79.-
Rampart 79.-
Batman Returns 89.-
Crüe Ball 99.-
A. Palmer Tourn.Golf 59.-
Super Thunder Blade..........69.-
Sonic 1 ....79.-
Revenge of Shinobi 59.-
Phantasay Star 2................79.-
Phantasy Star 3 ....79.-
Sword of Vermilion..............89.-
Spiderman..........................89.-
Strider 89.-
Dick Tracey.........................89.-
Ghouls n Ghosts..................89.-
Gynoug 89.-



Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

FANDANGO

Videogames

Tel. 08341/14053 bzw
Tel. 08341/16417
Fax.08341/14127

Fandango Videogames Inh. Josef Rösch Neugablonzer Straße 62, 8950 Kaufbeuren

SEGA MEGA DRIVE · SUPER FAMICOM · PC-ENGINE · SNK NEO GEO · TURBO- DUO · LYNX GAME GEAR · GAMEBOY

Zeitschriften in fast allen Sprachen

Platinen, sowie reichlich Hardware

Umbauten aller Art, z.B. 50/60 Hz usw.

SEGA MEGA CD US/JP

Versandkosten 8.-DM per NN. Expressaufschlag + 6.- DM. Umtauschaus geschlossen, ausser defekte Ware. Ware wird nach unserem Ermessen repariert oder ersetzt.

Händleranfragen erwünscht.
An-und Verkauf von Gebrauchtwaren.

King Games

TEL:057/273130
FAX: 057/273051
Öffnungszeiten: Mon-Fr.18.30-21.00 Uhr

Der Privatversand in der Schweiz
Bei uns ist der Kunde König!

SEGA MEGA DRIVE

Konsole Dt inkl. 1 Spiel...........................289.-Fr
Konsole US RGB -Version.........................259.-Fr
CD-Rom US- Version 599.-Fr
CD-Rom & Genesis (set)...........................829.-Fr
Joypad Pro 2 ....39.-Fr
Flywing Joystick für MD,SNES US 105.-Fr

US - Oder CH Spiele:

Andre Agassi Tennis....................................94.-Fr
Batman Returns(CH) 109.-Fr
Chakan The Forever Man.............................94.-Fr
Fatal Fury ....a.A.-Fr
King of the Monsters ....a.A.-Fr
Lightening Force..94.-Fr
Lotus Turbo Challenge..................................94.-Fr
Muhammed Ali ....a.A.-Fr
Outlander...99.-Fr
PGA Tour Golf II ....a.A.-Fr
Risky Woods(CH) 129.-Fr
Road Rash 2..99.-Fr
Rolo to the Rescue 84.-Fr
Streets of Rage 2...114.-Fr
Sunset Riders(nur Genesis) 99.-Fr
Turtles(nur Genesis) 99.-Fr
Unchartered Waters 119.-Fr
usw.

CD- Rom Spiele:

Night Trap 109.-Fr
Sewer Shark..109.-Fr
Wolf Child 94.-Fr

SUPER NES (US)

Konsole US inkl. Joypad...............................279.-Fr
Konsole CH inkl. Joypad 235.-Fr
Action Replay Pro 129.-Fr
Game Genie 125.-Fr
Streetfighter II Joystick 159.-Fr
Super Advantage Joystick 99.-Fr
Joypad für CH Konsole....................................39.-Fr
Div Joypads ....ab. 39.-Fr

US - Jap. Spiele:

American Gladiators ....a.A.-Fr
Batman Return of Joker ....a.A.-Fr
Blues Brothers..a.A.-Fr
Bulls vs Lakers 119.-Fr
California Games II.......................................114.-Fr
Cybernator...119.-Fr
Gods 109.-Fr
Harleys Adventure 109.-Fr
Joe & Mac II...119.-Fr
Legend of Success Joe 129.-Fr
Lethal Weapon 114.-Fr
Lost Vikings..a.A.-Fr
Looney Tunes 124.-Fr
Tecmo NBA Basketball..................................a.A.-Fr
The Combat Tribes 119.-Fr
Tom & Jerry ....a.A.-Fr
usw.

NEO GEO

NEO GEO RGB Version 559.-Fr
NEO PAL Version 589.-Fr
Spiele..ab 159.-Fr

SegaPro verkauft sich besser als je zuvor und kann eine Lesergemeinde bieten, für die IHRE Produkte von großem Interesse sind. Wenn Sie an dieser Stelle eine kostengünstige Anzeige schalten möchten, erriechen Sie Herrn Neil Harris unter:

0044/202/299966

RTB COMPUTER

RUFEN SIE UNS AN ODER FAXEN SIE UNS

SUPERBILLIGPREISE DURCH DIREKTIMPORT AUS FERNOST

★ VIDEO SYSTEME & GAMES ★ IMMER SUPERAKTUELLE NEUHEITEN ★
★ JOYPADS, ADAPTER, KABEL UND WEITERES ZUBEHÖR ★
★ MD ★ CD-ROM, SFC, NEO GEO, PC ENGINE, GT, DUO, ETC. ★
★ 486'er PC's ★ REICHHALTIGES ANGEBOT AN HARd- UND SOFTWARE ★ DIVERSES COMPUTERZUBEöR

ALLE GENANNTEN LABEL, PRODUKTNAMEN, ETC. SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN DER ENTSPRECHENDEN EIGENTÜMER.

RM 802 HANG PONT COMM. BLDG., 31 TONKIN ST, KOWLOON, HONG KONG
TEL: 00-852-7284803 FAX: 00-852-3876066

CD SONIC

Wir alle haben schon von der neuen Version von Sonic auf dem Mega-CD gehört und nun kann SegaPro die ersten veröffentlichten Bilder dieses brandheißen neuen Spiels direkt aus Japan zeigen. Das Spiel trumpht mit ca. 30 Minuten animierter Hintergrundstory, vollkommen neuen Levels und Musik auf, die alles bisher dagewesene in den Schatten stellen. Außerdem gibt es Gerüchte über eine spezielle Time Warp Option, die aktiviert wird, wenn man bestimmte Stellen mit Super-Schallgeschwindigkeit passiert. SuperSonic CD ist bisher nur zu 60% fertig, sollte aber, wenn Ihr dies lest, beinahe fertiggestellt sein und wird nicht vor April dieses Jahres erscheinen, aber wir werden Euch über alle Neuigkeiten, die wir bekommen, auf dem Laufenden halten.



NEUES AUS JAPAN

pro JAPAN DATUM

MEGA DRIVE

FEBRUAR

19	Risky Woods	EA	4Mbit
26	J League Soccer	G Arts	4Mbit
26	Rolo To/ Rescue	EA	4Mbit
28	Steel Talons	Tengen	4Mbit
?	G-LOC	Sega	8Mbit
?	Batman Returns	Sega	4Mbit
?	Final Fight CD	Sega	CD
?	Battle Toads	Sega	4Mbit
?	Majin Saga	Sega	8Mbit
?	Devestator	Nihon	CD

MÄRZ

12	Ninja Warriors	Tatio	CD
19	Doraemon	Sega	4Mbit
19	Sangokushi III	Koei	CD
25	Blue Wolf and Doe	Koei	4Mbit
?	Cyborg 007	Nihon	CD
?	Gods	PCM	8Mbit
?	Outrun 2019	Sims	4Mbit
?	Golden Axe III	Sega	8Mbit
?	Shinobi III	Sega	8Mbit
?	Wing Commander	Sega	CD
?	SuperSonic	Sega	CD
?	Switch	Sega	CD
?	Rolling Thunder 3	Sega	8Mbit
?	Eye/ Beholder	Pony	CD
?	Slap Fight	Toa	CD
?	Splatterhouse 3	Namco	16Mbit
?	Faceball 2000	River Hill Soft?	

GAME GEAR

MÄRZ

19	Buyo Buyo	Sega
26	Wimbledon	Sega
?	Mickey Mouse 2	Sega
?	Shining Force	Sega



ANNETTE ANNETTE!

Und noch einmal Annette Hände hoch, wer gedacht hat, daß Annette Again ein neues Plattformspiel ist. So viele von Euch! Nun, es ist kein Plattformspiel, sondern vielmehr ein klassisches Hau-Drauf-Spiel, bei dem Annette umherfegt und allen Gegnern die Lebenslichter ausbläst. Die Animation von Annette und ihren Feinden wurde sehr verbessert und es gibt sogar auch eine Serie animierter Zeichentricksequenzen. Verglichen mit ihren früheren Auftritten in El Viento and Earnest Evans wird sie in mehr Handgemenge verwickelt und kann sogar Waffen aufnehmen oder ihre Fülle an Zaubersprüchen benutzen, um ihre Feinde ins Jenseits zu befördern.





Jap CHARTS

MEGA DRIVE

1	NEU	Sonic 2
2	1	LandStalker
3	3	Super Monaco GP II
4	4	Vixen 357
5	NEU	Sangokushi III
6	NEU	Denhem Aleste
7	7	The Gate of Bloodshed
8	8	Lunar the Silver Star
9	NEU	Prostar Football
10	NEU	Time Gal



1	NEU	Shining Force
2	1	Shinobi II
3	3	Batman Returns
4	NEU	Alien 3
5	4	Ninja Gaiden





FINAL FIGHT AUF MEGA-CD ODER SNES?

Final Fight's überragender Zweispielermodus: Das Spiel wird gerade in Japan veröffentlicht und wird einen gewaltigen Krach zwischen Mega-CD und Famicom- (so heißt SNES in Japan) Benutzern verursachen. Warum? Nun, die SNES Version, die zwar großartige Grafiken und Sounds bot, war nur ein Ein-Spieler-Game. Die Mega-CD Version beinhaltet genauso massig Sprites und farbenfrohe Hintergründe, noch besseren Sound und einen Zwei-Spieler-Modus. Die Grafiken sind wirklich herrlich und wir gehen sogar soweit, zu sagen, daß sie gänzlich ehrfurchgebietend sind. Welche Ausmaße das Spiel tatsächlich annehmen wird, kann noch nicht gesagt werden, darum wartet auf eine exklusive Vorschau in SegaPro.





STARBLADE AUF CD?



Shilfeed (Arbeits-Titel) basiert leicht auf dem atemberaubenden Spielautomaten, Starblade. Für diejenigen, die noch nicht das Vergnügen hatten, dieses superbe Spiel zu spielen: Es wird gegenwärtig als das schnellste Vieleck-orientierte Spiel gehandelt. Während man ein Schiff mit Namen Starblade steuert, muß man hunderte von Schiffen, Raketen und Mutterschiffen bekämpfen, um sie davon abzuhalten, den Heimatplaneten zu überfallen.

Falls sich das für Euch überhaupt nicht eindrucksvoll anhört, solltet Ihr die Grafiken sehen! Es erinnert sehr an Starblade und benutzt die drei Prozessoren, die im Mega-Drive und Mega-CD enthalten sind, um die vieleckigen Objekte darzustellen, während immer noch Geräusche und Musik von der CD ertönen.

Die Haupt-Objekte sind nicht nur mit Vielecken gestaltet, sondern die Hintergründe sind gezeichnet und schattiert, wobei man Bruchrechnung benutzt hat. Das ist bisher der größte Schritt für den Mega-CD. Und die Demo, die auf der Planet SegaWorld-Show in Japan gezeigt wurde, verursachte einen riesigen Menschenauflauf vor den Bildschirmen.



DIE LEGENDE VON PLANET SEGA IST WAHR!

Am 6. Dezember, zwei Wochen nach Erscheinen von Sonic 2 auf allen Formaten, zeigte Sega Japan etwas leicht anderes.

Sega hielt die bisher größte Show in Japan im Kokugikan in Ryogoku und füllte den riesigen Komplex aus. Es waren viele Gäste anwesend, einschließlich einiger "idol"-Sängerinnen (das sind weibliche Teenager, die einige Platten aufnehmen, in ganz Japan für ein paar Jahre Erfolg haben, dann aber wieder verschwinden!) und einige Gäste aus der Industrie-Branche, wie Yumiko Takahashi, der die atemberaubende Musik zu Streets of Rage 1 und 2 geschrieben hat.

All die neuen Mega Drive und Mega-CD Erscheinungen waren ausgestellt und sogar einige von Segas neuesten Spielautomaten standen lauernd in der Ecke! Leute, die auf Eintritt warteten, standen den ganzen Abend draußen Schlange. Ich hoffe, das war es wert!

Es gab sogar einen Wohltätigkeitsstand, dessen Einnahmen für Kinder gespendet wurden, die auf eine Lebertransplantation warten. Gute Idee, Sega Japan!

NIP INFO

Im letzten Monat fand bei dei PlanetSega-Show in Japan ein kleiner Schönheits-Wettbewerb statt, um das nächste Model für die Rolle des Time Gal in der neuen Fortsetzung vom Wolfteam zu finden. Die Gewinnerin war superhübsch. Eine Schande, daß ich kein Bild von ihr zeigen kann!

Splatterhouse 3 nähert sich der Fertigstellung in Japan. Diese 16Mbit-Karte sieht sehr blutig und verzwickt aus und wird sich hier sicher gut verkaufen, von der Tatsache mal abgesehen, daß der Vorgänger nicht sonderlich gut war.

Golden Axe III wird immer noch geschrieben (wenn Sega Japan bei Trost ist, wird es so bleiben!) ist aber schon zu 60 % fertig. Es rühmt sich mit mehreren Sprites, mehr Attacken und mit einer umwerfenden Sammlung von Melodien. Zweifellos wird irgendjemand von diesen Neuigkeiten gefesselt sein!

Eine der im Moment bestverkauften CDs in Japan ist das Album von Streets of Rage 2. Sie beinhaltet 20 Stücke gemixter Konsolen-Musik. Nicht daß sie hochgejubelt werden müßte - die Musik ist so gut, als käme sie direkt vom Mega Drive. Für den Fall, daß sie jemand von Euch kaufen möchte, die Firma, die das Album vertreibt, heißt Alfa/GMO Records und die Bestellnummer ist ALCA-443.

Ein Streets-of-Rage-2-Werbespot wurde für eine Show in Japan gedreht. Ein besonderes Set wurde extra hergestellt um die Art des Spiels wiederzuspiegeln, und es wurden Schauspieler engagiert, die sich verkleideten und so taten, als ob sie kämpften! Hinzu kommen noch einige Special Effects, und das ist es dann! Ach, Ihr wollt wissen, welche Figur zu sehen war? Blaze natürlich...

Mit der Ankunft der neuen Generation von Make Your Own Video-CD-Spielen für den Mega-CD sind zwei Titel für die Veröffentlichung in Japan vorgesehen. Die zwei Disks werden sich durch Musik von C & C Music Factory und Kriss Kross auszeichnen. Ich persönlich kann mir keine japanische Durchschnittsfamilie vorstellen, die auf den heißen Rythmus von Things That Make You Go Hmmm abfährt! Es sind auch Gerüchte in Umlauf, daß selbst INXS und Guns 'n' Roses ihre eigenen CD-Spiele haben, um ihre Videos zu mischen.

SUPER KICK OFF

MEGA DRIVE

Das Mega Drive hat ein großes Defizit in Sachen Fußballspiele. Das beste ist bisher European Club Soccer von Virgin gewesen. Wegen fehlender Konkurrenz und seines Erfolgs,noch mehr als seiner Qualität, zählt es zu den besten Top 100 Spielen für uns. Jedoch ist es noch lange nicht perfekt, und Super Kickoff ist eines der Spiele, die Ambitionen haben, zu Klassikern zu werden.

Jeder, der einen Amiga besitzt, wird sicherlich von diesem Erfolg gehört haben. Dino Dini schrieb das Original für Anco im Jahre 1990 und ließ einige Updates folgen, z.B. KO2, welches zahlreiche Teams, Spieler und Wettbewerbsverbesserungen enthält. Die MD-Version wurde von Tiertex programmiert und basiert im Groben auf KO2, wobei der Titel Super Kick Off lautet.

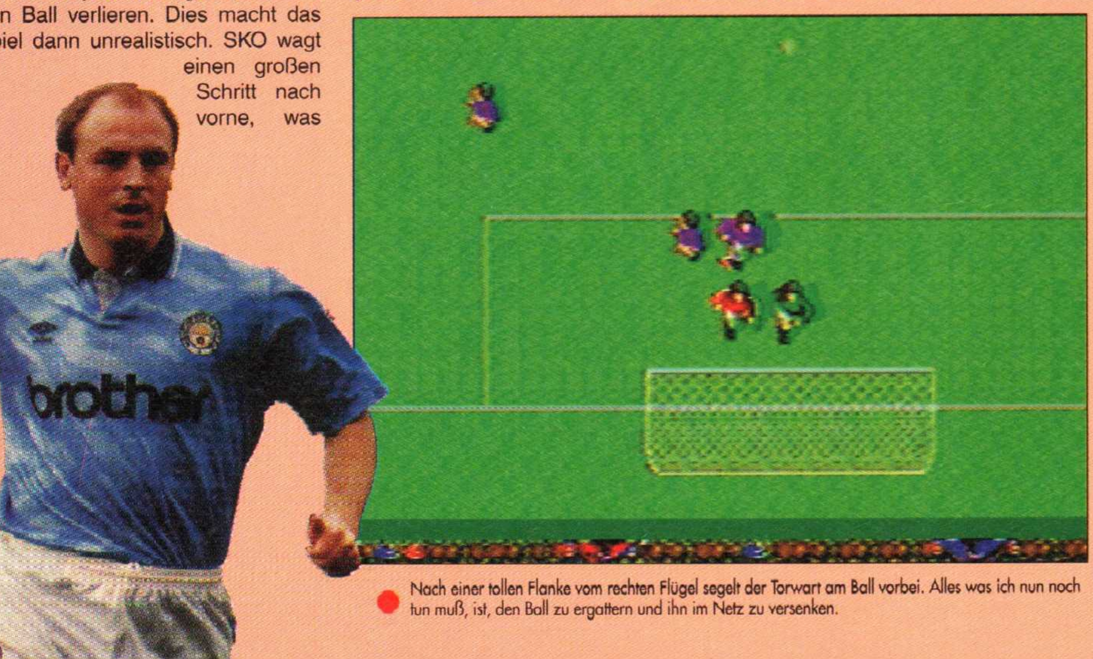
SPIELPLAN

Die Ansicht ist von oben gewählt worden - es erscheint als ein ganz anderes Fußballspiel. Gut, das ist es, bis Du es gespielt hast. Viele der vorher veröffentlichten Spiele haben an einem großen Fehler - der Ball klebt an den Füßen der Spieler. Nur wenn Dich jemand angreift, wirst Du den Ball verlieren. Dies macht das Spiel dann unrealistisch. SKO wagt einen großen Schritt nach vorne, was Fußballspiele betrifft. Nicht nur, daß Dir der Ball nicht mehr am Fuß klebt, nein, es ist auch möglich, den Ball durch zu schnelle Bewegungen oder einen technischen Fehler zu verlieren!

Alle Eigenschaften des echten Fußballspiels sind in dieser Version präsent: Elfmeter, Freistöße, Verwahnungen, Verletzungen und sogar Auswechslungen! Das Spiel kann an Deine Ansprüche angepaßt und kann sogar langsamer oder schneller gespielt werden, wenn es für den Anfang zu schwierig sein sollte!

Jeder Spieler hat seine eigene Spielerstatistik, so daß Du die besten Spieler auf die Torjägerpositionen aufstellen kannst. Die Team- und Spielernamen können verändert und zwischengespeichert werden, um sie später noch nutzen zu können (Batterie).

Falls Du durchs Spielen von Einzelspielen gelangweilt sein solltest, kannst Du auch in einem der Cupwettbewerbe antreten. Hier kannst Du eine ganze Liga spielen, einen DFB-Pokal und sogar einen Europacup bestreiten. Es gibt eine Vielzahl verschiedener Optionen, von Spieler gegen Computer bis hin zum Match Computer gegen Computer (nun weißt Du, was zu tun ist, wenn Samstags keine



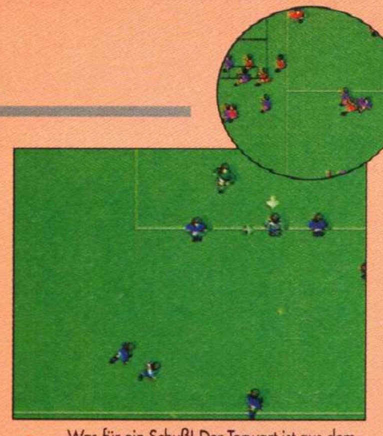
Nach einer tollen Flanke vom rechten Flügel segelt der Torwart am Ball vorbei. Alles was ich nun noch tun muß, ist, den Ball zu ergattern und ihn im Netz zu versenken.



Nur noch drei Minuten Spielzeit und ich verursachte einen Strafstoß. So ein Mist. Der Pfeil zeigt die Schußrichtung an.



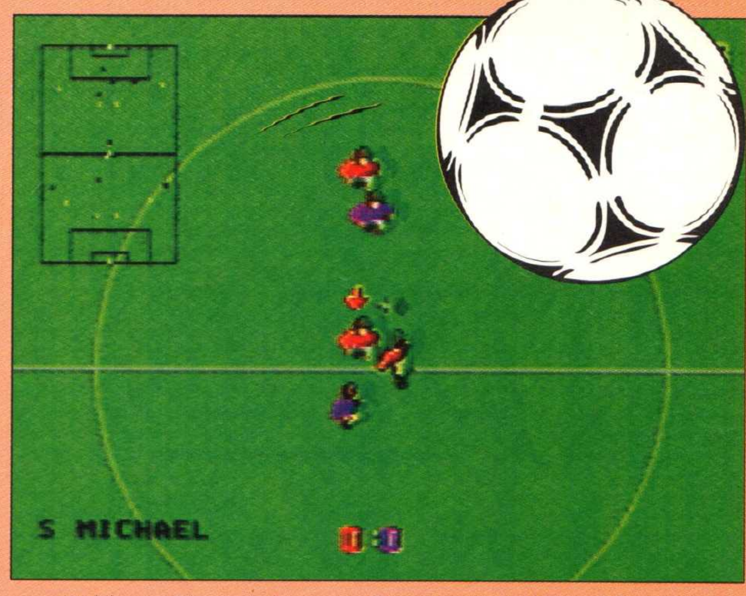
Trotz des Elfmeters bin ich weiterhin an der Tabellenspitze. Dies Position kann für die Zukunft gespeichert werden.



Was für ein Schuß! Der Torwart ist aus dem Tor gekommen und bloß ein Wunder kann ihn noch retten. 1:0 für mich, hoffentlich.



Länderspielzeit! Rate mal, mit welchem Spiel ich spiele? Der Schiedsrichter wirft die Münze und sie liegt auf dem Feld.



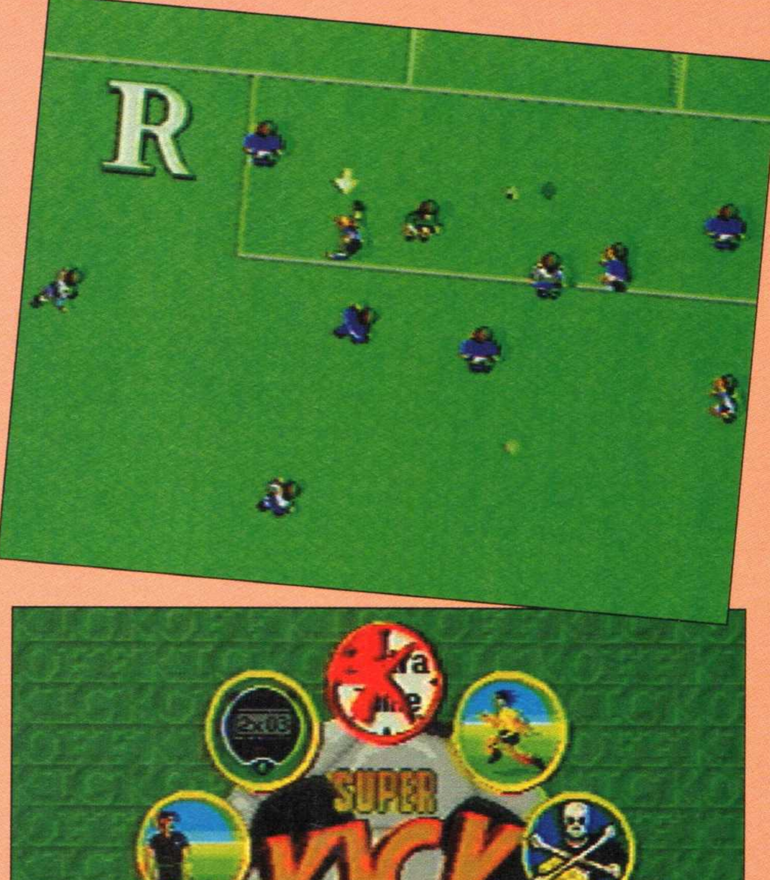


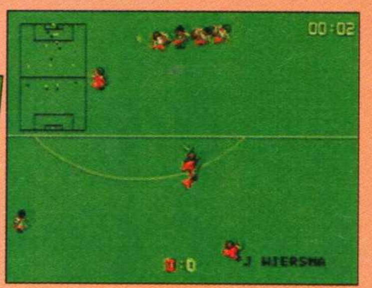
Der Ausstellungseditor bietet Dir die Möglichkeit, eigene Taktiken zu entwerfen.



Der Teameditor erlaubt es, sowohl Liga- als auch internanionale Teamnamen zu verändern.

Die linke untere Ecke zeigt den Namen des ballführenden Spielers an. In diesem Fall ist es Michael mit dem Pfeil über seinem Kopf. Es gibt keinen Platz, sich zu verstecken und der Schiedsrichter verwarnt unfaire Spieler.





Freistöße sind immer für ein Tor gut. Ich glaube jedoch nicht, daß dieser ins Tor gehen wird.

Bundesliga mehr läuft). Du und Dein Freund können ein Match gegeneinander bestreiten, oder gemeinsam gegen die Maschine antreten.

Superweiches Scrolling und eine hohe Geschwindiglkeit, flimmerfreie Sprites und eine detaillierte Grafik passen zum Spiel. Der Sound ist gut, schreiende Fans, Ohhs, Ahhs und Pfiffe bringen die Atmosphäre ins Spiel.

PROS

Die Ballkontrolle ist bei SKO mal eine ganz andere. Das Spiel verlangt viel Geschick von Dir, um genau zu passen und zu schießen. Der Torwart ist komplett computergesteuert, was die Sache etwas vereinfacht. Er ist aber nicht immer so gut. Freistöße sind recht selten, es sei denn, Du willst einen Spieler 'opfern', um den Gegner zu stoppen.

PROPLAY

Wie bei allen Spielen mußt Du auch hier viel üben, bevor Du das Spiel beherrschst - wer kann schon von sich behaupten, ein Spiel am ersten Tag geschafft zu haben - und es erfordert diesmal wirklich mehr Übung, als sonst. Das ist auch der Grund, weshalb Optionen wie Schußübungen und Passen vorhanden sind. Außerdem besteht die Möglichkeit, Freistöße und Elfmeter zu üben, aber diese hängen mehr oder weniger vom Glück ab. Wie es aussieht, wird es für die Amiga-Besitzer sehr willkommen sein. Aber Neulinge werden bei diesem Spiel eine Zeitlang brauchen, um die Kontrolle zu beherrschen.

Alles, was das Fußballerherz höher schlagen läßt. Hier kannst Du das Spiel an Deinen Gescmack angleichen. Im Uhrzeigersinn von der Spitze aus gesehen: Verlängerung, Tempo, Spielstände löschen, Ecken, Verlassen, Wind, Schießen, Abseits und die Spielzeit.



pro reviews INDEX

DAS BEWERTUNGSSYSTEM

EINLEITUNG
Nur ein kleiner Einblick in die Story des Spiels. Meistens ein kurzes Resumé vom Coverinlay - nur nicht so langweilig.

PROVIEW
Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfährst Du, was wir von den Grafiken, Sound, Spielbarkeit, etc halten. Wir informieren Dich über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, die Du austesten und ansehen solltest.

PROTIPS
Eine kleine Unterstützung, die Dir helfen soll, die ersten Minuten des Spieles gefahrlos zu überstehen. Hilft auch desöfteren über die 'unüberwindliche' Stelle hinweg.

PROSCORE
Hier werden die guten und schlechten Punkte eines Spiels bewertet. Ein Spiel, das super Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit sehr mies ist, wird sicherlich keine sehr hohe Bewertung bekommen. Der endgültige ProScore hängt vom Gesamteindruck ab, den ein Spiel hinterläßt. Auch der Verkaufspreis ist ein wichtiger Punkt, auf den geachtet wird.

PROYO!
Der 'ProYO!' ist unsere Auszeichnung für all die Spiele, die eine Wertung von über 90% erhalten haben. Diese Spiele sind ein Muß für Deine Sammlung.

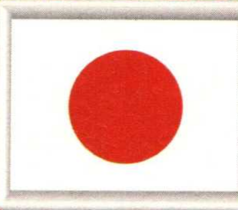
MASTER GEAR
Jedes Master System Review enthält einen kleinen Abschnitt, in dem darauf eingegangen wird, wie sich dieses Spiels mittels 'Master Gear Konverter' auf der Game Gear spielen läßt (sind die Grafiken erkennbar, ist der Sound okay, usw.)

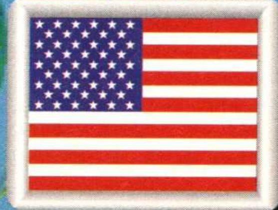
PROLESER!
Hier ist die Chance, Eure höchstpersönliche Meinung zum besten zu geben! Schreibt Eure eigenen Reviews zu den Top-Spielen der Saison, positiv oder negativ oder auch mit einem kleinen Augenzwinkern, vergesst nicht, es ist "nur" ein Spiel. Wir würden uns über Einsendungen von Euch freuen, besonders mit Fotos von Euch oder gemalten "Kunstwerken". Gelungene Reviews werden zusammen mit unseren eigenen Reviews abgedruckt, also werft Eure Denkmaschinen an und sendet uns ein kleines Essay, wir warten schon gespannt...

FLAGGEN


In Deutschland erhältlich


Zur Zeit nur außerhalb Deutschlands erhältlich


Zur Zeit nur in Japan erhältlich


Zur Zeit nur in den USA erhältlich

MEGA CD







MEGA DRIVE

Landstalker ist Segas erstes 16-Mbit (für alle High-tech-Junkies: Das entspricht 2 Mbit Keine große Menge für ein Computerspiel - manche haben an die 30 Mbit Umfang und benötigen 8 Mbit Arbeitsspeicher, um zu laufen – aber für ein Konsolenspiel ist es eine ganze Menge.

Das Spiel mischt klassische Rollenspiel-Puzzles und Missionen mit einem kräftigen Schuß Geschicklichkeit und Hindernisrennen. Jetzt werden viele von Euch sich fragen, ob das funktionier, aber immerhin ist Sega in Japan dieser Meinung. Ihr, der Landstalker, habt eine kleine Reisebegleiterin, die in Eurem Rucksack wohnt! Sie gibt Euch viele Tips und Hinweise, nur leider auf Japanisch und damit für die meisten nutzlos. Aber keine Panik, das Modul soll komplett übersetzt werden und dürfte hierzulande einer der Herbsthits werden.



Nachdem Ihr von der Klippe fallt, kümmern sich die Ewoks um Euch, bis Ihr wieder gesund seid. Eins, zwei, drei: Aaahhhhh!



Huch! Hat mich doch ein Riesenpilz glatt umgeworfen! Schon kommt die süße Fee und rettet mich.



Erster Auftrag erledigt! Nach endlosem Herumwandern und Kämpfen sprang mich die Lösung plötzlich an und der Gefangene war befreit! Als Dank gibt er Euch ein Herz und eine Menge Informationen.

Der Titelscreen ist ziemlich fade. Wenn man Start drückt, erscheint ein Auswahlscreen, obwohl der nicht näher bezeichnet wird. Eines von vier gespeicherten Spielen kann hier aufgerufen und fortgesetzt werden. Ihr könnt dank des batteriegepufferten RAM problemlos den Spielstand wechseln.

Wählt man einen noch freien Spielstand, also ein neues Spiel, wird ein langatmiges Intro gezeigt. Es dauert geschlagene zehn Minuten und ist sooo langweilig, daß eine Kaffeepause oder Ähnliches angebracht ist. Ihr werdet Eurer Helferin vorgestellt, einer winzig kleinen, dunkelhaarigen Elfe. Sie wird in gefährlichen Situationen aktiv und warnt Euch.

Das eigentliche Spiel beginnt vor einem Höhleneingang. Natürlich habt Ihr keine Wahl, als einzutreten. Ein endloses Gewirr von Gängen beginnt, indem Ihr eine Weile herumwandert. Irgendwann landet Ihr in

LANDSTALKER



einem langen Gang mit einer hellroten Stelle auf dem Boden. Wenn Ihr darüber geht, schließt sich mit Höllemkrach die Tür hinter Euch, der Boden bebt und ein Riesenball rollt auf Euch zu. Eine Indy-artige Jagd beginnt! Vorne ist ein Lücke, vielleicht schaffe ich es! Ein gekonnter Schlenker in der Luft - und ich verfehle die Kante um Haaresbreite (um ehrlich zu sein, das ist so vorgesehen). Statt dessen lande ich unsanft auf einem Floß, daß mich einen unterirdischen Fluß entlang fährt. Ihr gleitet also durch die Höhlen, bis ein Wasserfall hinter dem Ausgang Euch von der Klippe und auf den Boden unten wirft. Eine Zeitlang könnt Ihr Euch kaum bewegen, und da eilen auch schon ein paar pelzige Wesen herbei,die verdammt nach Ewoks aussehen und Euch folgerichtig befreien und heilen.

PROTIP Sprecht mit Jedem, den Ihr trefft. Auch, wenn die Tips unverständlich sind, geben die Leute Euch wichtige Gegenstände, die Ihr sonst nicht bekommt.

Jetzt geht es erst los. Der Anfang war eigentlich nur ein interaktives Demo zum Eingewöhnen. Ihr erwacht im Dorf der ewok-artigen Tierchen, und sie bitten Euch, einen ihrer Klansmitglieder aus einer nahegelegenen Höhle zu befreien. Dieser Kollege erweist sich als Mensch. In den Läden der Siedlung könnt Ihr alles Mögliche kaufen und verkaufen. Geld verdient Ihr durch ein paar ausgiebige Prügeltouren in den Höhlen. Das Kämpfen ist halt wie bei den Straßenspielen: Mit A oder C haut Ihr mit dem Schwert zu. Jedes Monster hinterläßt einen Geldbeutel oder einen nützlichen gegenstand.

Euer Gesundheitszustand wird durch eine Herzleiste am oberen Bildrand angezeigt. Bei jedem Treffer, den Ihr einsteckt, gehen ein oder mehr Herzen verloren. Bei Null ist logischerweise Sense. Wenn Ihr Heilbeeren dabei habt, wird Eure Energie aufgefüllt. Sterbt Ihr und besitzt die Beeren, kommt die Elfe und füttert Euch damit.

Mit dem Startknopf werden Objekte benutzt, wenn Ihr die linke Potion anwählt, den Cursor auf den gewünschten Gegenstand bringt und A drückt. Ihr braucht Schlüssel, um Türen zu öffnen, Fackeln, um im Dunkeln sehen zu können und so weiter. Alle Objekte sind als Bilder dargestellt, so daß Ihr dafür wenigstens kein Japanisch verstehen müßt.

Das Spiel kann in jeder Dorfkirche gespeichert werden, indem Ihr dort eines der vier Gebetsbücher aufhebt. Legt es auf den Tisch des Priesters und wählt



Na gut, also habe ich Mist gebaut. Diese widerlichen Oger haben auch nicht gerade geholfen. Vielleicht hätte ich doch mein Schwert nehmen sollen...

Hey, Kumpel! Weißt du, wie ich ins nächste Dorf mit 'ner ordentlichen Flasch' Flens' komme? Nein? Schätze, ich muß den Weg selbst suchen!



Mami hatt mir immer gesagt, ich soll nicht auf Betten springen, aber dieses eine Mal konnte ich nicht widerstehen! Dieser Raum im ersten Stock eines der Dorfhäuser ist ein Laden. Die zwei Typen auf dem Bild haben Euch eine Menge zu sagen, nur leider werdet Ihr es nicht verstehen.

die linke Option, dann speichert er das Spiel für Euch. Man sollte nach jedem wichtigen Fortschritt speichern, um dies oder jenes tolle Objekt nicht zu verlieren. Das Leben als Landstalker ist schließlich reichlich gefährlich.

Eure Umgebung wird isometrisch, also schräg von oben gezeigt, wie es Knightlore damals als eines der ersten Spiele auf dem Spectrum einführte. Landstalker ist toll gezeichnet und animiert, die Hintergrundgrafik ist sehr schön anzusehen. Überall gibt es Bäume, Blumen und niedliche kleine Tiere. Nein, Ihr könnt Hasen nicht um einen Kopf kürzer machen, und warum auch!! Der Sound ist schön und abwechslungsreich. Er paßt gut zum Spiel. Leider gibt es zu wenige Melodien, aber wenn sie einsetzen, erhöhen sie den Spielspaß erheblich.

Da Landstalker noch auf Japanisch ist, versteht Ihr die meiste Zeit nicht, was Ihr tun müßt und warum. Darunter leidet natürlich die Motivation, obwohl viele Geschicklichkeits-Aufgaben auch mit etwas Nachdenken gelöst werden könen. Wenn es erst einmal übersetzt ist, könnt es mit seiner Spieltiefe und toller Präsentation leicht alle anderen Spiele seiner Art in den Schatten stellen.

Diese Blasen sind die ersten Monster, die Ihr trefft. Sie tun aber nicht viel, außer zu platzen und sterben.

Du willst also kämpfen? Das kannst du haben - obwohl man verdammt leicht von Brücken fallen kann.

Normalerweise könntet Ihr einen Polizisten nach dem Weg fragen, aber in diesem Land gibt es wohl keine. Tja, und mit den Schildern gibt's dieselben Probleme wie mit den Leuten.



LANDSTALKER

SEGA ● IMPORT

FORMAT................16Mbit
SPIELER..........................1
STUFEN.......................n/a
SCHWIERIGKEITSGRADE....1
BESONDERHEITEN..............
..............Spiele speicherbar
KONTAKT
Import

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 92%
▲ Toll animierte Sprites und Charaktere
▲ Detaillierter Hintergrund scrollt butterweich

MUSIK 81%
▲ Kristallklare, reichlich vorhandene Soundeffekte
▼ Gute, aber zu spärliche Melodien

SPIELABLAUF 82%
▲ Eine brillante Mischung aus Action und Rätseln
▼ Leider auf Japanisch, also nur sehr bedingt genießbar

ANFORDERUNG 91%
▲ Riesiges Spielgebiet mit zahlreichen Puzzles und Missionen
▲ Speicheroptionen erlaubt monatelangen Spielspaß

PROSCORE 84%

Ein phantastisches Spiel das nur durch die Sprachprobleme behindert wird. Wird übersetzt bestimmt zum Riesenhit.

MEGA DRIVE

"Wer zum Teufel sind die Chiki Chiki Boys", höre ich Euch fragen. Also, immer der Reihe nach. Ihr habt bestimmt in einer unserer letzten Ausgaben schon von den Mega-Twins gelesen. Chiki Chiki Boys ist eine Namensänderung der Mega-Twins, sozusagen auf den letzten Tastendrücker - Nur Gott und die Programmierer wissen, was sie tun! Vom Namen einmal abgesehen, die Chikis sind unterwegs, um das Gute dieser Welt wieder instand zu setzen, und unsere Welt hat es weiß Gott furchtbar nötig! Die Pixelwelt der Chikis ist mit zahlreichen, hübsch anzusehenden, bubbligen Bösewichten infestiert. Nur die Mega-Twins, mit einem Schwert und ein paar Zaubersprüchen bewaffnet, können den Frieden wieder herzaubern. Die Twins haben auch eine Freundin, eine wunderhübsche Prinzessin, die mit Rat, aber nicht mit Tat zur Seite stehen kann.



Niedliche Monster, wo man auch hinblickt! Allerdings sind die Monster leicht zu killen und Ihr könnt den Level cool zu Ende spielen.

Der Weg der Chiki Chiki Boys ist mit vielen Herausforderungen gepflastert, die samt und sonders bestanden werden müssen, um die Welt zu retten.

Die Chiki Chiki Boys geben ihr Screen-Debüt im Dauerfeuer einer lautstarken Musikattacke! Es gibt jede Menge Option-Screens, aber leider ist die Beschriftung in Japanisch und die Redaktionsmitglieder mußten leider passen. Vielleicht ist es sowieso besser, sich kopfüber ins Spiel zu stürzen!

Es gibt auch eine Zwei-Spieleroption, aber bei Spielbeginn werdet Ihr feststellen, daß diese Option völlig unzumutbar ist und ihren Namen nicht verdient. Das Spiel läuft überhaupt nicht simultan ab, die Option ist also mehr oder weniger ein verkaufsfördernder Aufhänger (ich sag's ja, gut geworben ist halb verkauft)!

Das Spiel läuft über drei Level ab, von denen jeder mehrere Stufen besitzt. Es ist möglich, die ersten beiden Level auszulassen und gleich mit der Tür ins Haus, wollte sagen, Level drei zu fallen, aber leider verkürzt sich dadurch auch die Spieldauer entsprechend.

Sobald Ihr einen Level beginnt, stürzen sich die Monster von allen Seiten auf Euch! Die Ähnlichkeiten zwischen diesem Spiel und Wonder Boy in Monster World sind selbst für einen Blinden nicht zu übersehen, aber laßt Euch von mir nicht den Spielspaß vergraulen!

Obwohl jeder Level mit Hunderten von Feinden aufwarten kann, geht es Euch nicht so schnell ans Leder, denn sowie Ihr ein Monster um die Ecke gebracht hat, gibt es jede Menge Goldstücke frei, mit denen Ihr im Shop nach Herzenslust einkaufen könnt. Außerdem sind in jedem Level noch zahlreiche Schatztruhen verstreut, die mit Geld und anderen Gegenständen gefüllt sind (sammelt immer erst die Schatztruhen ein, bevor Ihr es mit den Guardians aufnehmt, denn die Truhen enthalten unter anderem eine lebensspendende Pille).



Diese junge Dame erscheint von Zeit zu Zeit und gibt Euch eine Auswahl von Welten, die Ihr besuchen könnt. Außerdem gibt sie Euch noch Ratschläge, wenn Ihr einen Level durchgespielt habt.

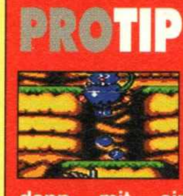


Dieser Guardian läßt sich leicht besiegen, wenn Ihr auf den Pfeiler springt. Wenn Ihr ihn von dort erwischt, ist es sofort um ihn geschehen!

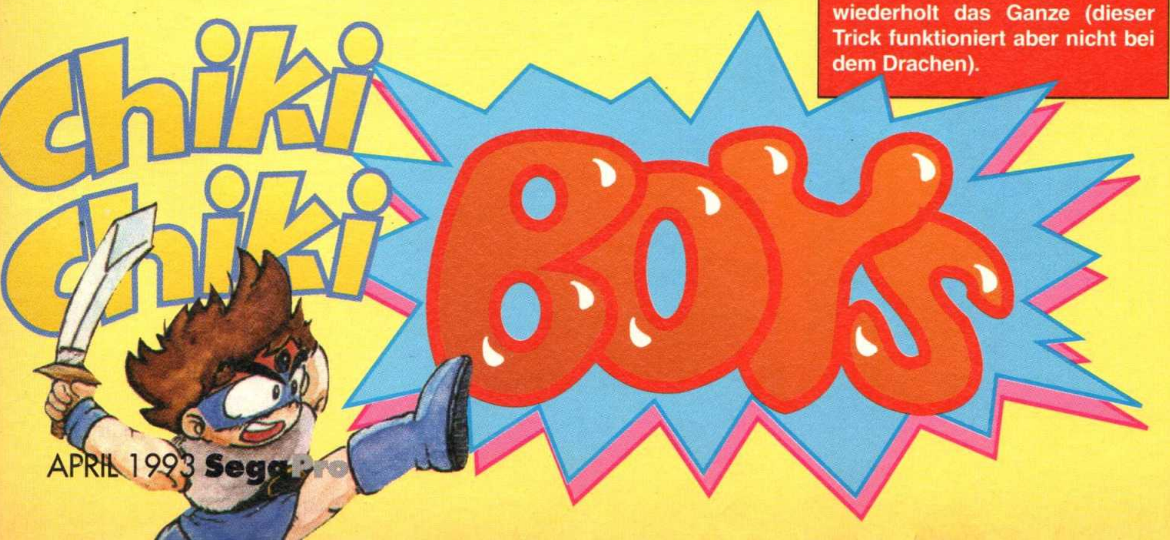
Das Spiel kehrt seine Niedlichkeit ganz unverblümt heraus, für meinen Geschmack ein wenig zu niedlich. Obwohl die Spielfreude nicht darunter leidet, zielt dieses Spiel sicherlich auf jüngere Gamepros ab. Zudem sind die Grafiken auch nicht mehr das Gelbe vom Ei, genauer gesagt, diese Art von Grafik geht mir langsam auf den Keks, besonders wenn man bedenkt, daß die goldenen Tage für sagenumwobene Stories wie Wonderboy für den MD schon ein Weilchen zurückliegen!

Der niedrige Schwierigkeitsgrad wird den Erwartungen nicht einmal ansatzweise gerecht und obwohl es eine Menge zu sehen gibt, sackt das Spiel auf Kindergartenniveau ab, wenn man es mit Hits wie Sonic 2 oder Terminator 2 vergleicht.

PROTIP



Um die Levelbosse zu killen, müßt Ihr Euch annähern, ducken und den Sprite dann mit einem gezielten Schwerthieb aufschlitzen. Danach legt der Guardian eine kleine Ruhepause ein. Springt dann auf die andere Seite und wiederholt das Ganze (dieser Trick funktioniert aber nicht bei dem Drachen).





CHIKI CHIKI BOYS

SEGA ● DM 119,95 ● APRIL

FORMAT..................4Mbit
SPIELR.........................1
STUFEN.......................12
SCHWIERIGKEITSGRADE....1
BESONDERHEITEN...........n/v
KONTAKT
Sega ✆ 040/2270961



AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 69%
▲ Level mit vielen Variationen und verschiedenartigen Sprites.
▼ Der Stil ist zu altmodisch – selbst bei guter Spielrealisierung

MUSIK 79%
▲ Die Leveltunes und Soundeffekte sind außerordentlich detailliert.
▼ Auch hier sind die Effekte von anno dazumal und viel zu niedlich.

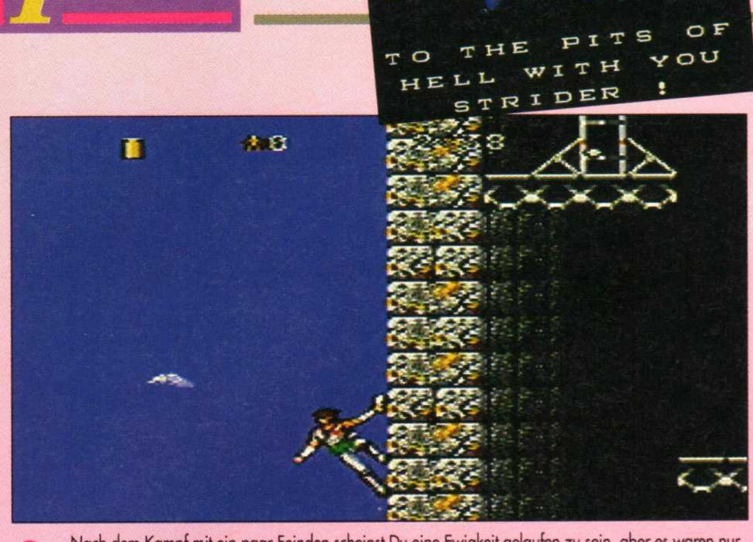
SPIELABLAUF 55%
▲ Niedlich bis zum Erbrechen, aber mit garantiertem Spielspaß.
▼ Action - welche Action? Kein Go and Get' em in Sicht.

ANFORDERUNG 25%
▼ Viel zu einfach – selbst für blinde Anfänger!
▼ Die Guardians sind kein Hindernis– auch nicht im letzten Level.

PROSCORE 44%

Für einen Abend hält Euch das Spiel sicher bei der Stange, aber mehr ist auch nicht drin!

TO THE PITS OF HELL WITH YOU STRIDER !



Nach dem Kampf mit ein paar Feinden scheinst Du eine Ewigkeit gelaufen zu sein, aber es waren nur ein paar Zentimeter Deines Lebens; Du bist jetzt mitten im Nichts.



So agil wie Strider ist, leistet er eine Vielzahl an akrobatischen und athletischen Übungen.



Er weiß, da· er in sein Verderben springt! Es gibt keine Ebene mehr in diesem Teil des Levels.

MASTER SYSTEM

Vor einigen Jahren wurde Strider von der alten Spielhallenversion von Capcom fürs Master Systm umgesetzt und war zu seiner Zeit eine der besten Umsetzungen. Es war ein Riesenhit und wurde in großer Stückzahl verkauft, aber seitdem hörte man nichts mehr von ihm - bis heute! Der zweite Teil dieses futuristischen Abenteuers steht kurz vor der Veröffentlichung.

Im Gegensatz zur leichten ersten Version hat man beim Nachfolger schon ein paar härtere Nüsse zu knacken. Hier gibt es hunderte von neuen Gegnern und noch einige nette Aliens. Es gibt 5 furiose Level, jedes vollgepackt mit ansprechendem Gameplay und schnellen Ballereinlagen. Das sollte Dich für eine lange Zeit vor dem Schirm festhalten und mit verbesserten Grafiken schickt sich S2 an, die MS World im Sturm zu erobern!

Der erste wichtige Aspekt ist die unglückliche Musikauswahl. Es ist der schlimmste Soundtrack seit langem. Dem piependen Sound folgen einige Klänge, die sich schnell wiederholen. Er klingt etwas veraltert.

Jedoch sollen diese Dinge nicht meine Begeisterung trüben, wollen wir mal sehen, was es da noch gibt. Es gibt zwei Schwierigkeitsstufen, aber ich fürchte, daß das schon alles ist.

Level 1 beginnt in einem Wald und kurz nachdem Du auf dem Bildschirm erscheinst, wirst Du von vielen Aliens attackiert. Obwohl die Gegner recht hübsch aussehen, pustest Du sie mit einem Schuß von der Bildfläche. Es gibt nur einen Weg durch dei Level, aber es ist sehr schwierig, den richtigen zu finden. Schätze können in den meisten Leveln gefunden werden, indem Du in sie feuerst. Entweder sind Amulette, die man zum Besiegen der Endgegner braucht, Extraleben oder

Level 3 hat viele Labyrinthe und Gegner zu bieten. Es gibt noch mehr als zuvor - paß' auf!

Wände und Seile haraufzuklettern gehört zur Grundaufgabe bei S2. Sowohl sinnvoll alsauch interessant.

Auf zur untersten Ebene. Obwohl der Lift die Aufgabe hat, Dich schnell 'raus zu bringen, endet er im Nichts. Das bedeutet, daß Du blind irgendwohin springen mußt, in der Hoffnung, auf einer Plattform zu landen.



DU BIST DRAN!

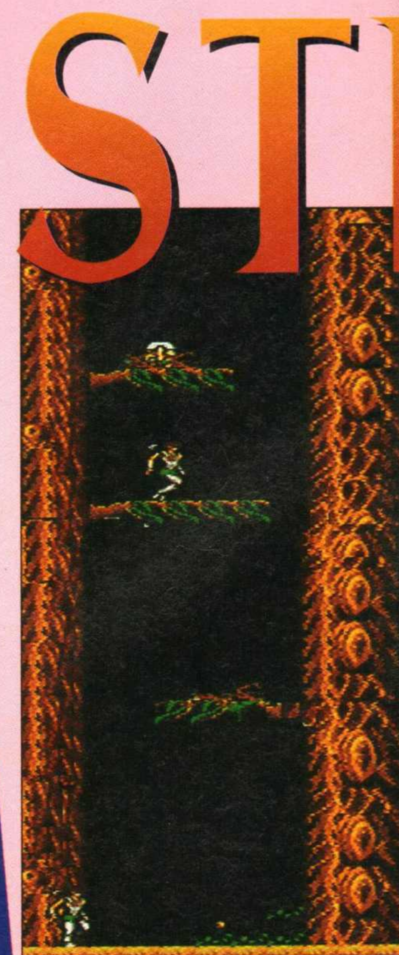
Strider ist sehr tapfer und kann daher...

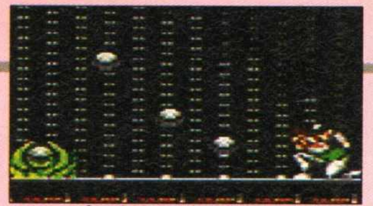
HÄNGEN
Wenn's hart auf hart kommt, kann Strider immer an den Wänden hängen.

SCHLITTERN
Dies ist eine sehr handliche Bewegung. Benutze sie, um Attacken auszuweichen und schlage Dir so die Gegner aus dem Weg.

SALTOS SCHLAGEN
Durch Saltos kann er dreimal so weit wie sonst springen. Es ist sehr sinnvoll, aber nicht ganz einfach.

SPRINGEN
Kann springen und sich sonst noch an Bäumen und Wänden festklammern.





Außerirdische PODS sind über das ganze Level Eins verteilt. Die meisten sieht man recht einfach. Vergäude keine Zeit damit, sie zu töten - renn' einfach zur Seite.

YOU WILL BE MINE NEXT TIME STRIDER!

Extraenergie in ihnen. Glaube mir, Du wirst sie brauchen!

An dieser Stelle ist das Gameplay ziemlich einfach, aber der Ärger wird durch die Vielzahl an Gegnern gesteigert. Sobald einige Feinde weggeblasen wurden, sind die neuen schon bereit, Dich zu töten. Zuviel Zeit wird damit vergeudet, auf den richtigen Moment zu warten, um die nächste Plattform zu erreichen. Die ist besonders in den ersten Leveln recht lästig.

PROTIP Einen Extracredit gibt es jeweils für 20.000 Punkte. Du erhältst ein Extraleben, wenn alle PODS zerstört sind.

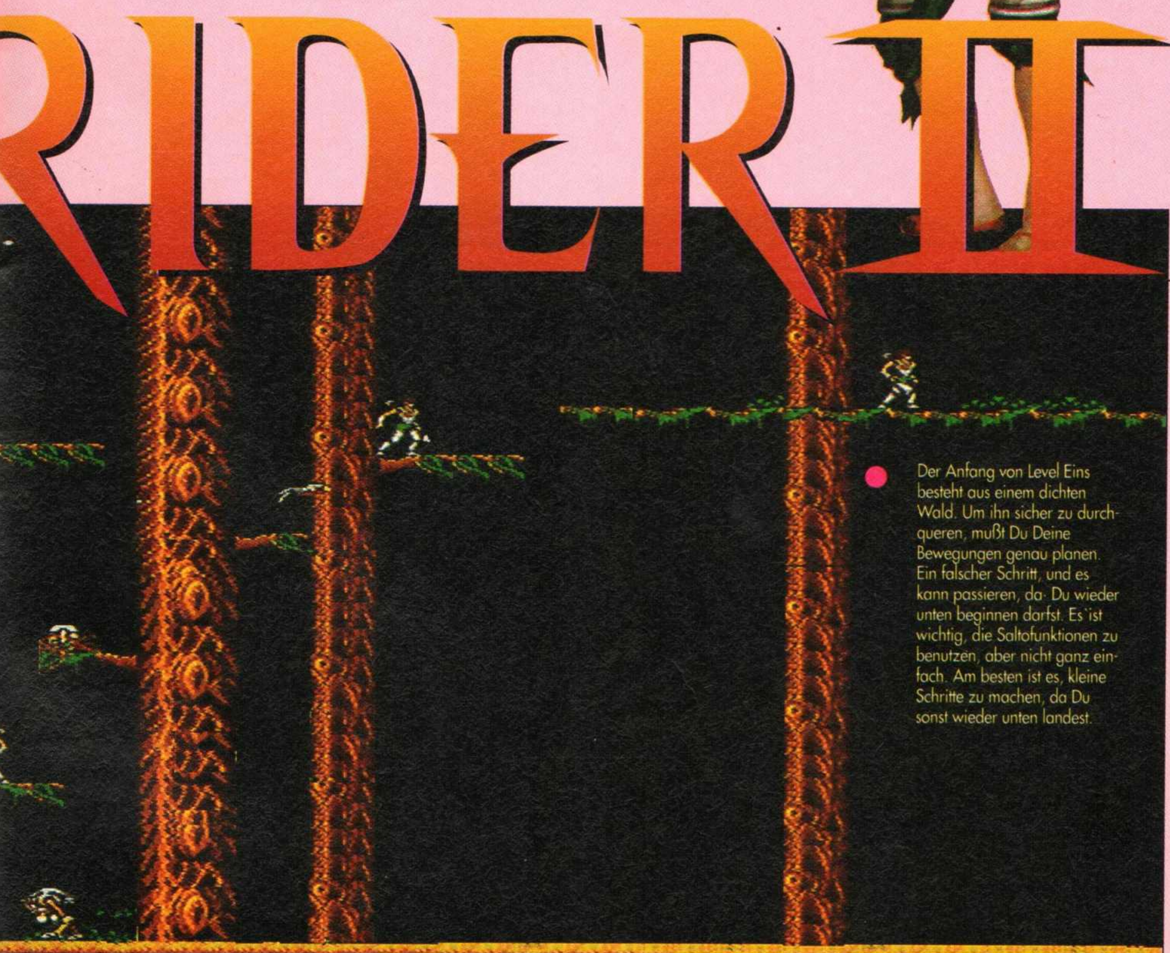


Das Grundprinzip bleibt so ziemlich das gleiche und ist nur durch die Feinde kompliziert, die nicht aufgeben wollen. In dem Moment, in dem Du das Alienlabyrinth erreichst, wird das Spiel langweilig. Dieses zusammen mit den monotonen Leveln ergeben ein Spiel, das einiges zu wünschen übrig läßt.

Die Grafiken sind auch nicht gerade perfekt, viele Hintergründe sind recht sparsam gezeichnet. Die Vordergründe sind auch langweilig und schlecht, und alles zusammen wirkt altmodisch. Die Farben sind ärmlich, aber sogar dann, wenn der Hintergrund verbessert ist, ist es ein Witz! Jedoch sind die Animationen des Sprites brilliant. Es ist auch möglich, ihn springen, Salto schlagen oder schlittern zu lassen, wodurch das Gameplay verbessert wird. Während der Spritekontrolle ist das D-Pad sehr feinfühlig und verursacht nicht die Zeitverzögerungen, die früher ein Problem beim MS waren – obwohl es sehr schwierig ist, das Springen und Schlittern zu kontrollieren. Außerdem, und dies gehört zu den negativen Faktoren, ist es schlecht, weil Du von vorne beginnen mußt, wenn Du von einer Ebene fällst. Schade, das hätte man besser machen können. Fehler, die in der ersten Version schon existierten, hätte man doch ausbauen sollen – aber dieselben sind wieder gemacht worden. Für den Preis ist es kein schlechtes Angebot, aber was es an Spielspaß und Geschick bringt, verliert es durch die Ungenauigkeiten.







Der Anfang von Level Eins besteht aus einem dichten Wald. Um ihn sicher zu durchqueren, mußt Du Deine Bewegungen genau planen. Ein falscher Schritt, und es kann passieren, da Du wieder unten beginnen darfst. Es ist wichtig, die Saltofunktionen zu benutzen, aber nicht ganz einfach. Am besten ist es, kleine Schritte zu machen, da Du sonst wieder unten landest.



MASTER SYSTEM

STRIDER II

US GOLD ● DM 89.95 ● MÄRZ

FORMAT....................2Mbit
SPIELER..........................1
STUFEN...........................5
SCHWIERIGKEITSGRADE....1
BESONDERHEITEN...........n/v
KONTAKT
Sega ✆040/2270961

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 75%
▲ Viele verschiedene Szenarios, Hintergründe und zu killende Aliens. Die Atmosphäre ist sehr lebendig.
▼ Die Farbauswahl ist, gelinde gesagt, etwas spärlich geraten.

MUSIK 40%
▼ Der schlechteste Sound seit langem. Vollkommen nervtötend und ohrenbetäubend.
▼ Soundeffekte sind auch schlecht, obwohl etwas besser als der Rest.

SPIELABLAUF 78%
▲ Obwohl es schwierig ist, motiviert es Dich immer wieder.
▼ Es ist sehr frustierend, wenn es so viele Feinde gibt, daß die Kollisionsabfrage ungenau wird.

ANFORDERUNG 80%
▲ Lange Level und jede Menge Feinde sind umzulegen.
▼ Wird schnell langweilig, da die Kontrolle sehr schwierig ist und das Spiel frustiert.

PROSCORE 75%
Einige sehr gute Elemente, aber immer noch enttäuschend. Es wird Dich jedoch eine Zeitlang fesseln, so daß Dein Geld nicht total vergeudet war.

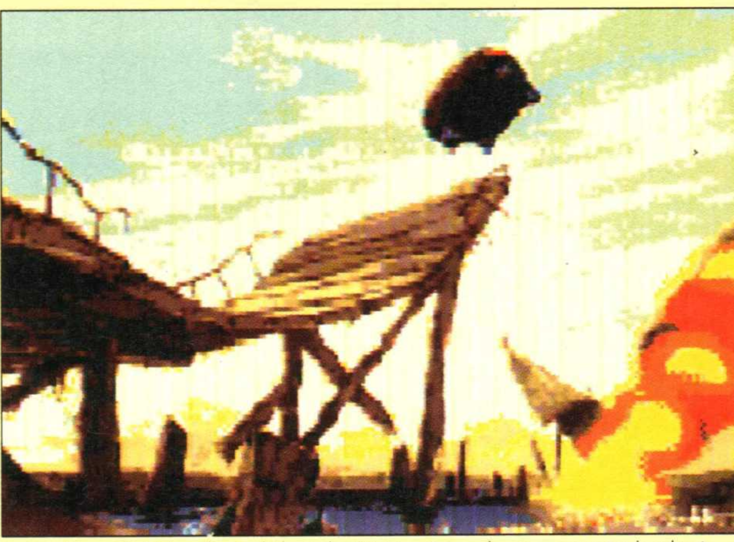
MEGA-CD

Sonntagsfahrer. Wir alle hassen sie. Es sind normalerweise ältere Herren mit Hut, die es irgendwie geschafft haben, sich einen Mercedes zuzulegen und niemals schneller als 40 km/h fahren, besonders auf der Autobahn. Stell' Dir dann im Gegensatz dazu eine Gang vor, die die Nachbarschaft mit ihren lauten Maschinen terrorisiert und jeden tötet, der sich ihnen in den Weg stellt. Du spielst einen forschen jungen Mann, der gerade seine Jugendliebe geheiratet hat. Als Du mit ihr zum Flitterwochenhotel fährst, rammt Dich die Gang von der Straße in eine Klippe, wobei Deine Frau ums Leben kommt.

Verständlich, daß Du sehr erregt bist, aber anstatt zu heulen, zu trinken und depressiv zu sein, kaufst Du ein neues Auto, baust einen Turbobooster ein und machst Dich auf den Weg, diese Typen in die Gräber zu hauen.



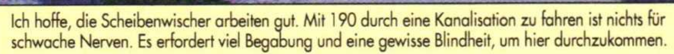
Dieses Mega-CD Spiel hat starke Ähnlichkeit mit Time Gal und Thunderstorm FX, aber dieses Mal borgt es sein Szenario von dem alten Mad Max – Film. Das Spiel beginnt mit einem langen Intro und einem japanischen Rocksong. Es berichtet über das Schicksal Deiner Frau und von Deinem Plan, sie zu rächen und nach all dieser Musik und Cartoons bist Du im Titelbild zu sehen. An dieser Stelle kann das Spiel mit den voreingestellten Werten gestartet werden, oder Du kannst Dir das ganze selbst einstellen. Es gibt Optionen, die die Lebensanzahl und die Knopfbelegung verändern; Schade ist nur, daß dort keine Musik und Effekte zu hören sind. Aber das ist nicht so schlimm, da Du sie auch einfach von der CD aus abspielen kannst.



Erinnerst Du Dich an den Bond-Film, in dem 007 einen Sprung über eine zerstörte Brücke riskiert? O.K.; Du kannst es jetzt auch auf dem Bildschirm machen. Gib' Gas – hau' den Turbo rein und bring' Tempo in Dein Leben...

Einen derart sportlichen Wagen zu fahren ist niemals einfacher gewesen. Du fährst nicht nur ein Auto, sondern folgst auf diese Weise den Spontanitäten des Spieles und drückst das Pad in die richtige Richtung oder A und B, um Turbo oder Bremse zu aktivieren. Das kann unglaublich langsam erscheinen, aber die Vielzahl von Aktionen auf dem Schirm gibt Dir den Eindruck von Geschwindigkeit. Die beiden





Ich hoffe, die Scheibenwischer arbeiten gut. Mit 190 durch eine Kanalisation zu fahren ist nichts für schwache Nerven. Es erfordert viel Begabung und eine gewisse Blindheit, um hier durchzukommen.





Geschwindigkeiten sind recht verschieden. Die Normaleinstellung bietet die Möglichkeit, den Weg anzeigen zu lassen. Ich habe gedacht, das schwierigere Level würde lediglich die Reaktionszeit herabsetzen – ich habe mich geirrt. Nicht nur das es sehr schwierig ist, nein, es fehlen sogar die nötigen Icons, die Dir Energie beschehren (versuche Dir vorzustellen, mit geschlossenen Augen über eine Autobahn zu fahren).

Die Probleme im Spiel sind nicht nur auf diese Kerle und ihre Fahrzeuge beschränkt. Alle Arten natürlicher Hindernisse müssen überwunden werden, viele davon

Ich wurde immer aufgefordert, vorsichtig zu fahren, wenn ein Motorrad in der Nähe ist. Diese Typen verdienen eigentlich einen Aufenthalt im Krankenhaus.

Einige Anhalter werden alles versuchen, um mitzufahren. Dieser Kerl versucht sein Bestes, durch Deine Windschutzscheibe zu

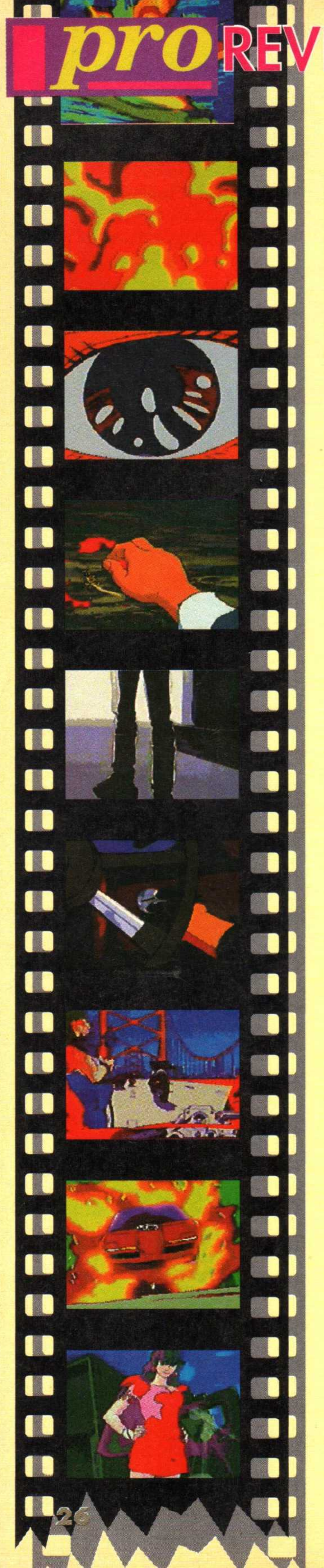
Ein schöner Blick ist das von hier, aber wo ist der Rest der Brücke?

PROTIP Halte immer eine Richtung gedrückt, bis das Icon verschwindet. Anderenfalls kommst Du um.

Halte den Atem an! Dies könnte ein wenig eng werden, wenn Du nicht schnell bremst. Jetzt ist es bloß noch eine Frage der Zeit, bis die nächste Lücke auftaucht und Du Gas geben kannst (mit ein wenig Hilfe Deines Turbos).

Sehr verehrte Damen und Herren, bitte legen sie die Sicherheitsgurte an und stellen Sie das Rauchen ein. Wir werden in Kürze landen, aber es könnte hierbei einige Komplikationen geben. Vielen Dank für ihr Vertrauen und noch eine gute Reise.

ROAD BLASTER FX



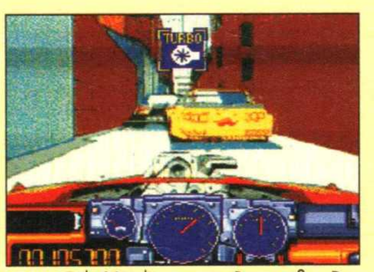


Du hast es verpaßt, den Turbo einzusetzen – leider bist Du tot, wenn Du dise Bilder siehst. Wenn es Dir gelungen wäre, wärst Du mitten durch den Hubi geflogen. Du hast es jedoch nicht geschafft und der einzige Flug ist der in den Canyon.

sind sogar Menschen. In allen Leveln gibt es Passanten, die den Weg versperren und geschont werden müssen. Die Gang dürfte bei guter Laune sein, da sie auch einige Apache AH-64 Hubschrauber zur Verfügung haben, die versuchen, Dein Auto mit Blei in einen Schweizer Käse zu verwandeln.

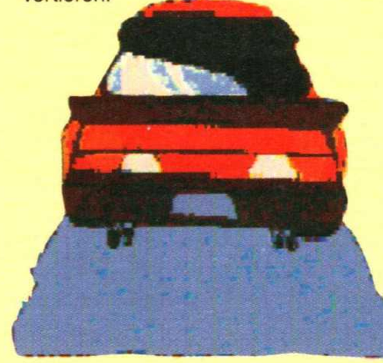
Grafikmäßig ist das Spiel sehr beeindruckend und ist der Beweis, daß die Leute vom Wolfteam einiges auf dem Kasten haben. Das Spiel enthält 25 Minuten videoartige Filmsequenzen mit einem snychronisierten Soundtrack, der vom Original Laserdisk-Cartoon digitalisiert wurde. Die Grafiken für das Amaturenbrett wurden über die Filmsequenzen gelegt, die ein tolles Fahrgefühl vermitteln. Zugegeben, die Größe des Bildschirms ist auf ein Drittel des üblichen Formates verkleinert worden, aber dies geschah bloß, um die Geschwindigkeit zu verbessern. Die Musik im Spiel ist spärlich. Das ist jedoch nicht schlimm, weil die Effekte so zahlreich sind, daß für die Songs keine Zeit mehr bleibt. Quietschen, Krachen und Schreie fügen sich in das Bild des Spieles mit dem Turbosound des Motors ein.

In jedem Level mußt Du Dir den Weg bahnen und viele Autos und Fahrräder der Gegner zerstören. Der erste Level spielt auf einer Bergstraße und danach in einer kleinen Küstenstadt. Die anderen sind an allen möglichen nur denkbaren Orten. Es rangiert von einer Kanalisation bis hin zu einer Stadt. Dort wirst Du dem Oberendgegner im Endkampf begegnen; in Gestalt einer sehr attraktieven Dame, die sich einen Panther als Haustier hält. Es wird nicht klar, warum diese Blondine Dich ins Jenseits befördern will! Der Endkampf ist aufregend.



Turbo? Bei diesem engen Raum müßtest Du irre sein. Es ist Zeit, zu beten!

Das Bedauernswerte an diesem Spiel sind die extrem schwierigen Level. Das Spiel kann leicht im normalen Schwierigkeitsgrad innerhalb weniger Stunden beendet werden, aber im schwierigen mußt Du so ziemlich alle 400 Bewegungen beherrschen, um zu gewinnen. Falls Du das kannst, solltest Du besser Spiele erfinden und nicht nur spielen. Wolfteam ist sicherlich das Team an der Spitze der Mega-CD Entwicklungen, aber ich würde mir wünschen, daß sie anfangen, neue Spiele zu designen, anstatt jedes Laserdiskspiel, das Data East in den frühen 80ern geschaffen hat, zu konvertieren.

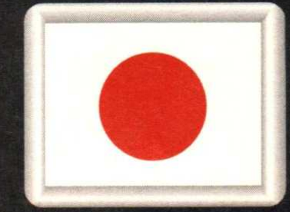




ROADBLASTER FX

WOLFTEAM ● IMPORT

CD-ZUGRIFF............schnell
SPIELER............1
STUFEN............8
SCHWIERIGKEITSGRADE....2
BESONDERHEITEN.....continues
KONTAKT
Import



AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 93%
▲ Qualitativ hochwertige Bilder mit hoher Geschwindigkeit.
▲ Brillant animierte Filmsequenzen.

MUSIK 86%
▲ Super Effekte und guter Soundtrack.
▼ Nur drei Stücke für das ganze Spiel sind zu wenig.

SPIELABLAUF 78%
▲ Reflextestende, endlose Aktionen von Anfang bis Ende.
▼ Könnte langweilig werden, wenn Du es einmal geschafft hast.

ANFORDERUNG 75%
▲ Acht Level sind genug.
▼ Der harte Schwierigkeitsgrad ist nicht zu schaffen.

PROSCORE 81%

Ein aufregendes und schnelles Spiel, das die Zukunft der CD aufzeigt, jedenfalls für eine gewisse Zeit.

MEGA DRIVE

Straßenschlachten sind in Mode. Spätestens seit Streetfighter II prügelt jeder, der auf sich hält. Die Softwarehäuser halten mit neuen Titeln kräftig mit. Je größer die Schwemme, desto mehr müssen sich die Programmierer einfallen lassen, um nicht im Mitelmaß zu ertrinken. Deadly Moves hat es angesichts von Streets of Rage II diesen Monat besonders schwer.

Der Streetfighter-Clone bietet Prügelduelle vor den malerischsten Kulissen dieser unserer Welt. Jeder Kämpfer hat aber nur eine Spezial-Bewegung und eine begrenzte Zahl von normalen Hieben und Tritten. Schwächlinge brauchen das Modul gar nicht erst einzuwerfen und wer will sich schon mit den schweren Kalibern anlegen?

In der Anleitung steht zwar, daß Deadly Moves die ganze Spannung und wilde Action des internationalen Boxens einfängt, aber es dämmert schnell, daß hier nur ein weiterer Clone des Super-NES-Kultspiels Streetfighter II vorliegt. Die Eigenbeschreibung als Kampfkunst-/Boxspiel täuscht kaum über die enge Anlehnung ans berühmte Vorbild hinweg. Auch die Optionen machen es deutlich. Ihr könnt Euch die Gegner in beliebiger Reihenfolge vorknöpfen, aber ein Blick auf manche Muskelpakete sollte den Anfänger vor Dummheiten bewahren. Vergleicht die Energiepegel, und arbeitet Euch von unten hoch. Umso leichter fallen Euch dann die hammerharten Kämpfe!

Beginnt eine Runde, zählen nur noch Reflexe, denn Geschwindigkeit ist hier alles. Herumstehen oder taktischer Rückzüge sind nicht angesagt, sie öffnen dem Gegner nur Angriffmöglichkeiten. Jeder Kämpfer hat eine besondere Angriffsfolge. Als Joe beherrscht Ihr einen kombinierten fliegenden Tritt und Hieb, der die meisten Gegner schnell zu Boden wirft.

Eigentlich sind die meisten Kämpfer leicht zu schlagen. Ihr müßt nur ihre typischen Bewegungen und Schwächen feststellen. Selbst die harten Brocken können geübte Hauer nicht erschüttern. Außerdem bekommt Ihr nach jedem gewonnenen Duell Kraftpunkte gutgeschrieben. Je schneller Ihr die Runde entscheiden konntet, desto mehr punkte gibt es.

Wie immer, macht erst die Zwei-Spieler-Option die Prügelei interessant. Gegen einen Freund anzutreten macht Spaß, nur schade, daß es so wenige Bewegungen und Kämpfer gibt. Deadly Moves ist eine zeitlang ganz nett, kann aber auf die Dauer nicht fesseln.



Baraki sieht zwar fies aus, ist aber watteweich



Gao Luon hat einen unfairen Vorteil: Spezialsprung und Waffen! Geht ihm aus dem Weg, bis Ihr genug Energie habt.



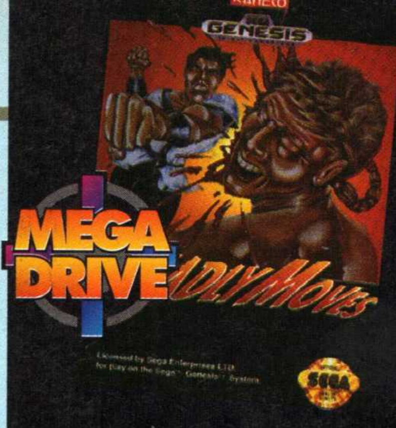
Hierher, mein Sohn, auf den Kopf! Joe demonstriert ein paar Schläge, bevor er ins Gras beißt.



Warren zu besiegen, ist kinderleicht. Welcher ernstzunehmende Straßenkämpfer heißt auch so?

PROTIP Tretet und boxt Euren Gegner gleich, nachdem Ihr eine Spezialbewegung ausgeführt habt. So richtet Ihr doppelten Schaden an.



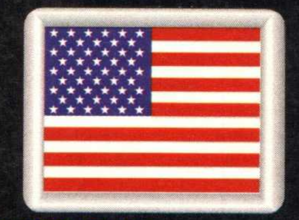




DEADLY MOVES

KANEKO ● IMPORT

FORMAT	4Mbit
SPIELER	2
STUFEN	10
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Passwort
KONTAKT	Import



AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 75%
▲ Riesige, gut animierte Sprites.
▼ Gute Details, aber nicht Neues.

MUSIK 80%
▲ Alle Melodien gehen leicht ins Ohr.
▼ Mehr davon hätten für Abwechslung gesorgt.

SPIELABLAUF 73%
▲ Macht zu zweit unheimlich Spaß und bleibt spannend.
▼ Mehr Bewegungen hätten Motivation und Lebensdauer kräftig erhöht.

ANFORDERUNG 50%
▲ Nur absoluten Prügelanfängern zuzumuten.
▼ Viel zu wenig Level, da das Spiel zu einfach ist.

PROSCORE 71%

Macht anfangs einen tollen Eindruck, aber die Luft ist schnell 'raus. Nur für völlige Prügelknaben.

MEGA DRIVE

Also da soll es doch tatsächlich einige Leute geben, die Turtemania schon ganz abgeschrieben haben. Na ja, angesichts der aktuellen Game-Favoriten wie Sonic, Mario, den neu aufgemotzten Thunderbirds oder gar Bart Simpson (Iß meine Unterhose, Mann) kann man es ihnen auch nicht allzu sehr verdenken. Aber stimmt jetzt bloß nicht den wehmutsvollen Trauergesang für die TMHT an, das wäre nämlich etwas verfrüht! Turtlemania zuckt noch und erlebt mit der von vielen Turtle-Fans so sehnsüchtig erwarteten Umsetzung der ultra-coolen Arcade-Version vielleicht sogar eine Renaissance!

Der bösartige Shredder ist zurückgekehrt und will sich wieder einmal New York unter den Nagel reißen (so was soll's ja geben – mich würden keine 10 Pferde nach New York kriegen). April O'Neal gibt die Hiobsbotschaft über den Äther heraus und die Metropole verfällt in Panik, denn der gute alte Splinter macht (bezahlten) Urlaub im tiefsten Japan und so bleibt es wieder mal den vier überdimensionalen Schildkröten vorbehalten, die Stadt vor dem Schlimmsten zu bewahren.

Also läßt unser schlagkräftiges Quartett die Pizzas fallen, klettert aus dem Abwasserkanal und macht sich auf die (äh, Socken?), um Shredders Fußvolk mit ein paar zünftigen Mae-Geris und Mawashi-Geris in die Pfanne zu hauen!

Trotz der zugegebenermaßen übertriebenen Werbekampagnen gefolgt von zwei schlappen Filmen lassen sich die Turtles nicht so schnell unter die Erde bringen – im Gegenteil, jetzt gehen sie sogar zum Großangriff über! Tatsächlich muß man sich wundern, daß sich in unserer schnellebigen Zeit noch so viele Leute an die TMHT erinnern. Aber genug der Vorrede, die Konsolen-Version des umgesetzten Münzspiels setzt neue Zeichen. Also dann, wie ging das doch nochmal – Kowabonga!

Das Spiel beginnt wahlweise im Ein- oder Zwei-Spielermodus. Der Spieler kann dabei in die Rolle seiner Lieblingsschildkröte schlüpfen. Die Optionen lassen eine Einstellung der Spielmodi von einfach bis schwer zu. Außerdem gibt's auf Wunsch bis zu fünf Continues, die das Spiel im Notfall einen Tacken leichter machen können. Das Spiel kann mit drei Einstellungen für den Schwierigkeitsgrad aufwarten, der von leicht über normal bis hin zu schwer reicht. Eure gewählte Einstellung hat direkten Einfluß auf die Anzahl und Agressivität des gegenerischen Fußvolks, allerdings können härtere Gegner mit noch mehr Sichelangriffen, einem Regen von Wurfsternen und zahlreichen Nunchaku-Soldaten ins Jenseits befördert werden!

Die fünf Level, die in einem anderen Teil der Stadt spielen, sind nochmals in drei Sublevel unterteilt, von denen jeder eine Länge von 8 bis 20 Screens aufweist. Trotzdem läßt sich das gesamte Spiel mit etwas Übung in weniger als einer Stunde von Anfang bis Ende durchspielen, daher fällt die fehlende Paßwort-Option auch nicht weiter ins Gewicht.

Wie im 'richtigen Leben' sind die pixelierten Turtles mit ihren eigenen Spezialwaffen ausgerüstet: Sichel, Sai, Bo und Nunchaku, getragen von Leonardo, Raphael, Donatello und Michelangelo. Jede Ninja-Turtle verfügt lediglich über fünf Kampfbewegungen, die mit Kombinationen von Tasten und dem D-Pad aufgerufen werden können. Allerdings sind fünf Kombat-Moves auch leicht genug auswendig zu lernen und gehen Euch so bald in Fleisch und Blut über. Leider lassen eben viele Games immer noch eine Vielzahl von meist völlig unnützen Bewegungen zu. Falls Euch ein Gegner mal das Leben raubt, läßt sich ein neues Leben mit spielerischer Leichtigkeit auswählen.

Im Spielgeschehen tauchen alle Gangsterfavoriten als Level-Guardians wieder auf: Ihr müßt Leatherhead, Rocksteady, Krang, Tatsu und Stockman besiegen, bevor Euch die endgültige Konfrontation mit Shredder bevorsteht.

Zwischen TMHT und Streets of Rage 2 besteht eine unverkennbare Ähnlichkeit, angefangen von den scrollenden Leveln über die Guardians am Levelende bis hin zur

PROTIP Michelangelo's Nunchakus stellen in fast allen Situationen eine hervorragende Waffe dar. Auch bei Euch findet dieses alte Kampfsportwerkzeug sicher schnell Anklang.

Mach hin, Alter! Raphael ist dem Foot-Clan heiß auf den Fersen, während Donatello weder den Tiger noch sonstige Pizza-Power im Tank hat!

In der direkten Schlacht mit Shredder dürft Ihr keine Zeit verschwenden, denn nur während er seine Waffen auf Euch abfeuert, ist er nur für wenige Sekunden verletzlich.



Turtle Power! Im Zwei-Spielermodus ist die Opposition ein kleineres Problem. Jetzt seht Euch nur mal meinen Gegner an, der hat sich schon zu einem kleinen Nickerchen hingelegt!

Hier seht Ihr einen der gefährlichsten Abschnitte im gesamten Spiel. Wenn Ihr Euch zu sehr auf das Fußvolk von Shredder konzentriert, erwischt Euch garantiert der Laser! Konzentriert Euch zu sehr auf die Laser und das Fußvolk schnappt Euch schneller, als Ihr "Schildkrötensuppe" sagen könnt!



endgültigen Konfrontation, sogar der Lift-Abschnitt ist vorhanden. Leider, und das leider kommt von Herzen, gibt es nur wenige Pick-Ups zu erben. Außer dem einen oder anderen Leben oder der Special Weapon, die nur einige Sekunden anhält, gibt es nicht viel zu erben. Die Turtles können Ihre Waffen leider nicht ablegen und daher auch keine neuen Waffen aufnehmen.

Alles in allem ist TMHT ein großartiges Spiel ohne allzu große Komplikationen. Es fällt haargenau in die Kategorie cooles Beat-'Em-Up, besonders im Zwei-Spielermodus.



CLAN-DUDES

Shredder's Fußvolk kommt in vielen Verkleidungen. In der nachfolgenden Liste findet Ihr die am häufigsten vorkommenden Spitzbuben und deren Charaktereigenschaften.



Diese einfachen Soldaten kommen im Spiel am häufigsten vor. Die Soldaten sind Meister der unbewaffneten Angriffskunst und bringen ihre Treffer heimtückisch immer dann an, wenn Ihr ihnen den Rücken zuwendet. Wenn Ihr von beiden Seiten gleichzeitig angegriffen werdet, macht es wie in den Kung-Fu-Filmen, schlagt abwechselnd nach rechts und nach links aus.



In den anfänglichen Leveln greifen diese Ninjas selten direkt an. Falls nicht selbst angegriffen, greifen Sie mit tödlichen Sprüngen über weite Distanzen an. In späteren Leveln werden dann die Angriffe direkter.



Dieser Ninja ist ein Meister mit den Nunchakus, den berühmt-berüchtigten Schlaghölzern, die mit einer Kette oder Schnur verbunden sind. Die Nunchakus werden auch als Defensivwaffe eingesetzt. Außerdem können die Jungs einen guten Schlag vertragen und halten Euch beschäftigt, während ihre Kumpel Euch den Garaus machen.



Diese Ninjas greifen mit einem tödlichen dreifachen Messerwurf an. Die Attacke verläuft direkt und der Ninja springt hoch in die Luft, bevor er seinen tödlichen Regen losläßt. Außerdem sind die Ninjas Meister in der unbewaffneten Selbstverteidigung.



Normalerweise schmeißen diese Gegner mit Wurfsternen nur so um sich, sie können aber auch mit Feuer werfen und diese Fähigkeit nach Belieben ein- oder ausschalten. Wenn sie auf der Bildfläche erscheinen, immer im Auge behalten und nach Möglichkeit schnell ausschalten.



Die Roadkill-Rodneys greifen immer in Dreiergruppen an. Sie zischen einige Zeit auf dem Bildschirm herum, bevor sie ihre ungeteilte Aufmerksamkeit der nächsten Turtle zuwenden. Die Rodneys sind schwierig zu vernichten, daher ist es besser, vor ihnen davonzulaufen.



Diese mechanischen Mäusefänger sind mehr ein Ärgernis als ein Gegner. Sie greifen in Fünfer- oder Sechsergruppen an und richten nicht mehr Schaden an, als einfach nur im Weg zu stehen. Ein Treffer und schon flitzen sie wie von der Katze gebissen davon.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

KONAMI ● PREIS n/v

FORMAT 4Mbit
SPIELER 2
STUFEN 5
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN ....teamplay
KONTAKT Sega 040/2270961



AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 92%

▲ Die Sprites sind 'lebensgroß' und ätzend animiert.
▲ Die hellen und farbenfrohen Hintergründe lassen wahre Freude aufkommen.

MUSIK 87%

▲ Es gibt insgesamt zehn passende Tunes, die viel zur Spielatmosphäre beitragen.
▲ Das Grunzen der Gegner ist wirkungsvoll mit Digitalsamples unterlegt.

SPIELABLAUF 84%

▲ Schlicht und einfach – nicht zu viel Kopfarbeit, sondern nur spielen mit Gefühl.
▼ Das Gameplay ist in 50 Minuten ausgereizt.

ANFORDERUNG 78%

▲ Die vielseitigen Schwierigkeitsgrade sind für jede Art von Spieler geeignet.
▼ Im Zwei-Spielermodus einfacher, da muß dann der Härtemodus 'ran.

PROSCORE



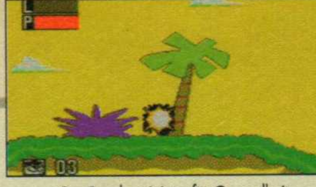
Schneidet etwas schlechter ab als Streets of Rage 2, aber als zahmere und weniger brutale Alternative sind die Turtles echt cool drauf.

MASTER SYSTEM





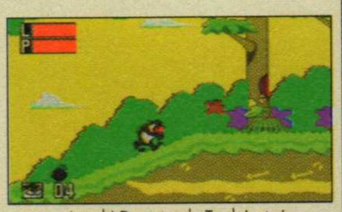
Am Ende eines jeden Levels werden die Bonuspunkte zusammengezählt und dem Rundenergebnis angerechnet.



Der Bundesminister für Gesundheit: Das Essen von Bomben ist gesundheitsschädlich!



Der erste Guardian ist ein verrücktes Schwein, das Euch rammen will. Um das Schwein aus dem Weg zu räumen, ist eine Spin-Attacke gut genug!



Autsch! Das tut weh. Taz kriegt einen Feuerball voll in die Weichteile. Da fällt das Life-Meter ab wie ein Stein!

Eines schönen Abends, Taz und seine Familie sitzen friedlich auf der Veranda und betrachten den farbenprächtigen Sonnenuntergang über Tasmania, erinnert sich der Vater von Taz an eine sehr alte Sage. Der Legende nach soll es irgendwo auf der Insel ein verlorenes Tal geben, in dem ein riesiger Seevogel haust, so riesig, daß eines seiner Eier eine ganze Familie von tasmanischen Teufeln für ein Jahr ernähren kann! Den Zuhörern läuft das Wasser im Mund zusammen und sie malen sich sehnsüchtig die Größe eines derartigen Seevogel-Omelettes aus!

Nun sind ja Küche und Essen die zwei absoluten Lieblingsthemen von Taz, deshalb hört er gebannt zu, bis sein Bauch Alarm schlägt. Unglücklicherweise hat Taz jetzt mehr Appetit als Geduld und noch bevor Väterchen Taz die Story zu Ende bringen kann, ist Taz schon davonrotiert, um eines dieser Rieseneier zu suchen.

Zu schade, daß er nicht den geringsten Clou hat, wo das sagenumwobene verlorene Tal zu finden ist.



Wie viele andere Spiele startet auch Taz Mania mit einem kleinen Title-Screen und beginnt dann sofort mit dem Spiel. Keine Optionen, kein Soundtest, nichts! Ist aber nicht weiter schlimm, denn die Vorfreude auf das eigentliche Spiel kann durch dieses kleine Mißgeschick nicht getrübt werden.

Bis auf einige kleinere Änderungen gleicht das Spiel in allen Teilen der Mega-Drive-Version. Eine dieser Änderungen ist der Spin-Meter. In der Mega-Drive-Version war es möglich, zu rotieren, solange man den Finger auf der Spin-Taste behielt. Das hat sich grundlegend geändert. Taz steht jetzt nur noch eine limitierte Rotierzeit zur Verfügung und eben diese Zeit wird vom Spin-Meter gemessen. Wird die Zeit aufgebraucht, ist es solange aus mit den Rotierattacken, bis sich der Meter wieder aufgeladen hat. Damit kommt ein strategisches Element ins Spiel. Verbraucht Ihr den Saft jetzt sofort oder wartet Ihr damit, bis die Level-Guardians auftauchen?

Taz muß sich seinen Weg durch sechs Level Taz Mania bahnen, bis er am Schluß auf den gigantischen Vogel und dessen Riesenei trifft, das ihm und seiner Familie so herrlich schmecken würde. Im Spiel gibt es alle möglichen absonderlichen und wundervollen Kreaturen, die ihn davon abhalten wollen, sein Ziel zu erreichen. Taz kann wahlweise in seine Gegner hineinrotieren und sie damit auf der Stelle töten oder ihnen mit mehreren Sprüngen ausweichen.

Einige dieser Sprünge wären mit normalen Fähigkeiten nicht ausführbar, und genau da setzt dann der Spin an. Wenn sich Taz in der Luft befindet und Ihr die Tasten für Jump und Spin simultan betätigt, schießt Taz wie vom Katapult abgeschossen davon.

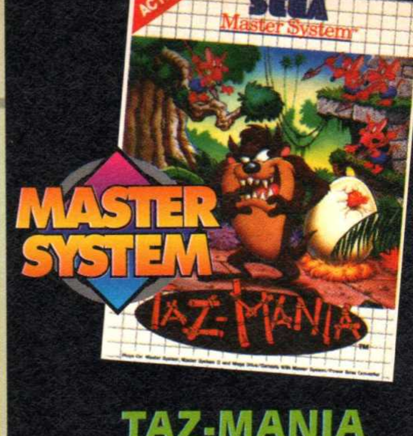
Die Level sind mit Ausnahme einiger Änderungen an Hintergrund und Farbpalette unverändert übernommen worden und sind für das Master-System außerordentlich gut gelungen. Der Sprite für Taz ist groß genug und bewegt sich recht flink, bedenkt man die systembedingten Limitationen für eine weich ablaufende Sprite-Manipulation.

Der Sound ist so lala, aber es sind reichlich Soundeffekte am Werk. Die Tunes sind zwar alles andere als atemberaubend, aber verärgern ihren Zuhörer zumindest auch nicht, wie es einige der Sonic-Tunes doch über längere Zeit schaffen!

Ergo: Ein kompetentes Spiel, das allen Plattform-Fans Freude bereitet... zumindest für ein Weilchen. Der einzige Mangelpunkt liegt in den sechs Runden, die jede für sich genommen nicht allzu lange dauern. Das Spiel ist schlicht und einfach zu kurz für den halbwegs geübten MS-Champion. Na ja, man kann halt nicht alles haben, oder doch?

PROTIP

Nicht alles, was man essen kann, ist auch nahrhaft! Bomben geben Euch beispielsweise einen bitteren Nachgeschmack! Aufpassen und vorkosten ist die Devise!



TAZ-MANIA

SEGA ● DM 89.95 ● FEBRUAR

FORMAT 2Mbit
SPIELER 1
STUFEN 6
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ....n/V
KONTAKT
Sega ✆040/2270961



AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 80%
▲ Weiche Animation der Sprites für flüssiges Gameplay.
▼ Die Hintergründe sind vollgepropft mit Details, selbst für ein System mit derartig geringen Leistungen.

MUSIK 74%
▲ Gute FX-Soundeffekte im ganzen Spiel.
▲ Die Tunes sind okay, aber nichts, was man in die Zeitung setzen müßte.

SPIELABLAUF 82%
▲ Plattform-Action reichlich und als Zugabe viele versteckte Bonusse und Geheimpfade.
▼ Der neu hinzugekommene Spin-Meter läßt ein freies 'Herumspinnen' nicht mehr zu.

ANFORDERUNG 79%
▲ Der gut gewählte Schwierigkeitsgrad sorgt dafür, daß Ihr dieses Spiel nicht so schnell knackt.
▼ Mit nur sechs Ebenen ist es leider nur eine Frage der Zeit, bis Ihr doch den Dreh 'raus habt.

PROSCORE 81 %

Eines der besten Plattform-Spiele im Master-System-Format, aber für einen waschechten Gamepro vielleicht ein bißchen zu einfach. Ein Probespielchen im Media-Markt ist es alle Mal wert!

SHINOBI II

SEGA ● DM 89.95 ● FEBRUAR

FORMAT 2Mbit
SPIELER 1
STUFEN 5
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN .... n/V
KONTAKT
Sega ✆040/2270961



AKTION / STRATEGIE

GRAFIK 93%
▲ Die Hintergründe sind absolut brillant und zeigen viel Liebe zum Detail.
▲ Die Teleport-Sequenz ist allerhöchster Game-Standard.

MUSIK 86%
▲ Die unterhaltsame Intro-Melodie sorgt für die richtige mysteriöse Atmosphäre.
▼ Die primitiven Spoteffekte gehören nicht in ein Spitzenspiel.

SPIELABLAUF 87%
▲ Fast alle Teile der Steuerung sind mit Köpfchen konzipiert worden.
▼ Die schnelle Anwahl eines geretteten Ninjas ist nicht immer zuverlässig.

ANFORDERUNG 77%
▲ Die Guardians am Levelende sind beim ersten Mal fast unüberwindlich.
▼ Die Positionierung der Wachen wiederholt sich und macht die Wachen anfälliger.

PROSCORE 90%

Eine Reihe hervorragender Grafikeffekte, hart zu knackende Super-Puzzle und interessante Special-Powers, aber für wahre Game-Pros vielleicht eine Idee zu einfach.

SHINOBI II
THE SILENT FURY

Die todbringenden, todesverachtenden Ninjas mit ihrer mystischen Philosophie haben seit eh und je die Phantasie von Drehbuchautoren und Gameprogrammierern in aller Welt angeregt. Einen Ninja hört und sieht man kaum, und doch schafft er es immer wieder, wie ein Stehauf-Männchen in der wundervollen Welt der Videospiele zu erscheinen. Die originalen Shinobi-Module fristen seit längerem ein Schattendasein in den hinteren Regalreihen und so wurde es Zeit für einen würdigen Nachfolger. Erwartungsvolle Spannung liegt in der Luft, denn hier kommt (Trommelwirbel) Shinobi II.

Jeder scheint ja inzwischen den geheimisumwobenen Ninja-Kult und die mörderischen Fähigkeiten dieser Anti-Samurai zu kennen, aber die meisten von uns haben einen personifizierten Ninja höchstens in Form von Lee Van Cleef in der Glotze kennen gelernt.

Im zweiten Teil von Shinobi können sich die Spieler auf eine actiongeladene Kampfoffensive gepaart mit einigen Puzzles und zahlreichen Pick-Ups freuen. Hier ist Eure Chance, das Geheimnis zu lüften und herauszufinden, wie gut die Ninjas wirklich sind.

Bereits der erste Eindruck läßt große Hoffnung aufkommen. Die Intro entwickelt sich zum originalgetreuen, orientalischen Mysterium. Ihr seid Joe Mushashi alias der rote Ninja und müßt die vier Elemental Crystals finden. Natürlich wäre allein diese Aufgabe viel zu leicht, also müßt Ihr noch einige Eurer Ninja-Kollegen retten und die Techno-Warriors vernichten. Nein, die Techno-Warriors sind keine Neuzeit-Hippies, sondern eine hartgesottene Kriegergruppe mit leicht asozialen Neigungen.

Ihr könnt das Spiel in einem von vier Leveln beginnen, aber der letzte Level ist nicht eher zugänglich, bis Ihr die vier Kristalle aus den vorausgegangenen Leveln in Euren Besitz gebracht habt. Am Ende der vier voneinander unabhängig zugänglichen Level findet Ihr auch Eure vier Ninja-Freunde. Jeder dieser Ninjas besitzt eine unterschiedliche, magische Kraft, die vom Zauberspruch für einen schützenden Blitzschlag bis hin zur magischen Überquerung von Wasser reicht. Es gibt eine ganze Reihe von Power-Ups einzukassieren und ein geretteter Ninja kann außerdem als aktuelle Spielfigur gewählt werden.

Die Kristalle sind gut hinter verdunkelten Räumen und unbegehbaren Plattformen verborgen. Um an die Kristalle zu gelangen, benötigt Ihr die magischen Fähigkeiten Eurer vier Ninjas. Ohne die geretteten Ninjas ist es also Essig mit dem letzten Level und darüber hinaus müßt Ihr einige Level mehrmals durchspielen, um das Spiel zu beenden.



Wenn Ihr einen Ninja gerettet habt, helfen Euch seine speziellen Fähigkeiten, in die mit anderen Sprites unzugänglichen Stellen im Spiel zu gelangen.

Die Grafiken sind wirklichkeitsgetreu und ausgezeichnet wiedergegeben. Die Sprites der Hauptfiguren besitzen eine nahezu perfekte Größe und die Spezialeffekte brauchen keinen Vergleich mit anderen Plattform-Spielen im GG-Format zu scheuen. Die Guardians gehören wirklich zu den besten Sprites, die ich je gesehen habe. Zu Anfang stellen sie noch ein fast unüberwindliches Hindernis dar, aber wenn Ihr ihre Bewegungen ein wenig genauer studiert, habt Ihr den Trick bald raus.

Obwohl Shinobi II nicht so schwierig ist, wie es den Anschein hat (aufgrund der Wiederholungen und Positionen der Guardians), läßt es sich doch locker spielen. Die Guardians am Levelende geben aber sicherlich manchem Spieler eine harte Nuß zu knacken.

Wer einen guten Kampf nicht scheut und auch vor etwas Kopfarbeit nicht zurückschreckt, müßte eigentlich mit diesem Spiel eine Menge Spaß haben.

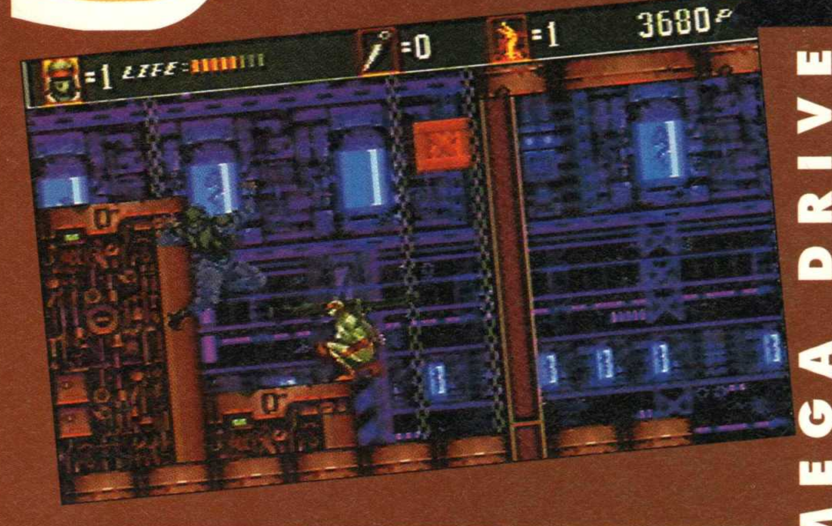
PROTIP Achtet im Gebäuderund auf die über Euch schwebenden Plattformen. Dort seht Ihr einige grüne Schleimbälle. Wenn diese auf die nächstliegende Plattform fallen, verwandeln sie sich in angreifende Ninjas.



Igitt! Wenn mir nicht schnellstens was einfällt, hat diese gigantische, feuerspeiende Spinne gebratenen Ninja zum Nachtisch.

The Revenge of SHINOBI

SHINOBI



MEGA DRIVE

Joe Musashi, der Altmeister des Ninjitsu, ist wieder da, und diesmal ist er größer und tödlicher als jemals zuvor. Wir nehmen an, daß er zwischenzeitlich im Helmstedter Sportstudio von Egon und Petra Armbrust Gewichte gestemmt und sich gleichzeitig eine gute Fitneß-Diät 'reingezogen hat ! Derweil kontrolliert ein organisierter Verbrecherring die City, der Zerstörung und Terror hinterläßt, wo immer er auftaucht. Und als ob das noch nicht genug wäre, um unseren Joe in Trab zu setzen, sind die Ringführer niemand anderens als seine geschworenen Feinde, die Neo-Zeed-Ninjas! Joe muß sich in seinen verschiedenen Verkleidungen einen Weg durch die City bahnen und dabei ein paar Tiger (der städtische Zoo muß wirklich schlechte Schlösser an den Käfigen haben), Neo-Zeed-Ninjas und irre, deformierte Mutanten bekämpfen. Keine Zeit für Samthandschuhe, Joe, laß die Fäuste sprechen!

Zu Spielbeginn grüßen all die alten Optionsfavoriten inklusive Sound- und Musiktest. So langsam, aber sicher werden diese Optionen zur gähnenden Norm und ein paar neue Features würden dem Mega-Drive sicher gut zu Gesicht stehen.

Der Start wirft Euch ohne Umschweife ins Spiel, wo feindliche Ninjas, Tiger und stationäre Kanonen versuchen, Euch in Eurer Rolle als Joe das Lebenslicht auszublasen. Wenn Ihr nahe genug heran kommt, könnt Ihr Eure Gegner wahlweise mit einem gezielten Kick außer Gefecht setzen, ansonsten müßt Ihr ihn mit einem Schwerthieb säuberlich in zwei Hälften spalten oder mit einigen Messerwürfen an die Wand nageln. Dazu gleich eine Warnung: Leider sind diese nützlichen Küchenutensilien nicht unbeschränkt verfügbar, Auto-Fire könnt Ihr also schon vergessen.

Im Spielverlauf könnt Ihr zahlreiche Power-Ups einsammeln. Diese umfassen so ziemlich die gesamte Palette, vom herzförmigen Extra-Leben über Extra-Wurfmesser bis hin zu einigen Extra-Zaubersprüchen. Außerdem gibt es noch ein leider sehr seltenes Icon, damit Ihr Euer Schwert auch im Nahkampf einsetzen könnt, enorm

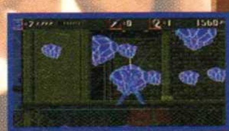
FAST WIE VON ZAUBERHAND

Ikazuchi-Magie bildet einen undurchdringlichen Schild aus Blitzen um Joe, der dann für kurze Zeit unverwundbar wird.



Kariu-Magie läßt eine Reihe von rotierenden Feuerbällen auf dem Bildschirm los. Die Bälle haben einen verheerenden Grilleffekt für jeden, der sich zufällig in der Nähe herumtreibt.

Fushin-Magie ist die einzige Zauberkraft, die Euch über den gesamten Level zur Verfügung steht. Mit Fushin kann Joe gewaltige Sprünge ausführen und damit die schwer erreichbaren Bonusse und Power-Ups herunter holen.



Hakuriu-Magie ist grafisch am anspruchsvollsten gestaltet. Riesige, violette Kristalle regnen in Scharen auf Eure Gegner herab und zerschmettern sie in tausend Stücke.

Mijin-Magie ist ohne Zweifel die stärkste Zauberkraft im Spiel. Sie ist so kraftvoll, daß Ihr mit draufgeht, wenn der Zauber losbricht. Wenn Ihr Mijin aktiviert, explodiert Joe's Körper in einem riesigen Feuerball, der alles auf dem Bildschirm unter sich begräbt.



Und Tarzan schwang sich von Liane zu Liahhhhhhhhhhh... Oh je! Tschuldigung, ich hab' grad' an meinen Lieblingswälzer gedacht. Hier trägt Joe seine neuen Fähigkeiten zur Schau - er läßt sich hängen und macht sich grundsätzlich zum Affen!





Ich hoffe nur, daß der Raketenmotor nicht gerade jetzt zündet, weil Joe sonst wie ein Hähnchen von Kochlöffel gebraten wird! Die Hintergründe im Spiel variieren in Qualität und Detail, sind aber mehrheitlich ziemlich langweilig. Die hervorragende Game-Action gleicht dieses Manko jedoch größtenteils wieder aus!



Wie schmeckt Dir das, Du Neo-Zeed-Anhänger? Ein zünftiger gesprungener Kick ist genau das Richtige, wenn die Messer gerade ausgegangen sind (so wie bei mir). Für einen schlappen Sprung richtet die Aktion außerdem auch beträchtlichen Schaden an.



Ich glaube, jetzt ist Joe wirklich geistig weggetreten! Seit wann kann denn eine Wand auch angreifen? Hier habt Ihr eine gute Chance, Eure Kletterfähigkeiten zu verbessern. Auch ein paar weite Sprünge können manchmal Wunder vollbringen, lassen sich allerdings nicht mit ein bißchen Fushin-Magie vergleichen!

PROTIP Apropos Messerwerfen und so... natürlich sieht's cool aus, aber spart Euch Eure Messer lieber für die reichlich vorhandenen, gewaltigen Wächter am Levelende auf.

nützlich, wenn Ihr die feindlichen Ninjas zur Strecke bringen möchtet. Neu im Programm sind einige akrobatische Kunststücke für Joe, die Euer Leben beträchtlich vereinfachen, um es mal milde auszudrücken. Ihr könnt jetzt zwischen vertikalen Wänden hin- und herspringen, einen Salto ausführen, mehrere Wurfmesser gleichzeitig schmeißen, von der Decke schwingen und sogar im Eiltempo laufen. Was heißt hier 'Na und'! Immerhin kann Joe es jetzt wie Carl Lewis machen, eine dienliche Fähigkeit, besonders wenn einem eine Bande Neo-Zeed-Ninjas auf den Fersen ist!

Das Gameplay folgt dem üblichen Strickmuster der Kampfkunst/Plattformspiele und hält kaum Überraschungen oder neue Tricks auf Lager, dafür wird aber in jedem Gameplay-Element der beträchtliche Zeit- und Programmieraufwand spürbar, der dieses Spiel automatisch zum Spitzenreiter in der Kategorie Ninja-Games avancieren läßt.

Die grafische Seite stellt sich allerdings etwas gemischt dar. Die Sprites für Joe und seine Feinde sind groß, farbenfroh und außerordentlich weich animiert, aber die Hintergründe reichen von "geht so..." bis geradezu langweilig. Man hat fast den Eindruck, der Designer hat Wochen mit den Sprites vertan und mußte dann die Hintergründe sozusagen über Nacht fertigstellen, weil ihm sein Boss Feuer unter'm Hintern gemacht hat!

Musik und Soundtrack sind übrigens das Werk von Yuzo Koshiro (ja, genau der hat auch die fantastischen Soundtracks für Streets of Rage I, II und Revenge of Shinobi komponiert), aber leider hat der Meister bei diesem Spiel einen schlechten Tag erwischt. Die reichlich vorhandenen Soundeffekte sind jedoch hervorragend realisiert, eine willkommene, digitale Abwechslung vom bisher üblichen Piepsen und Pfeifen.

Alles in allem ist *Shinobi III* ein gutes Plattform/Beat-'em-Up mit einigen Extras. Die großen Sprites und acht verschiedenartige Level sind mehr als genug Anregung für einen soliden Nachschlag.





SHINOBI III

SEGA ● DM 99.95 ● MÄRZ

FORMAT....................8Mbit
SPIELER....................1
STUFEN....................8
SCHWIERIGKEITSGRADE....1
BESONDERHEITEN...........n/v
KONTAKT
Sega ✆ 040/2270961



AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 83%
▲ Große, farbenfrohe Sprites mit guter Animation.
▼ Jammerschade, daß man das nicht auch von den Hintergründen behaupten kann.

MUSIK 89%
▲ Die fetzigen Soundeffekte lassen die Spulen im Lautsprecher glühen.
▼ Soundtrack ein wenig enttäuschend - Meister Koshira ist zu besserem fähig.

SPIELABLAUF 90%
▲ Plattform-Action ist vielleicht nicht jedermanns Sache.
▲ Jede Menge Waffen, Power-Ups und Magie warten nur auf einen Finder.

ANFORDERUNG 89%
▲ Acht Level vollgepackt mit knüppelharten Feinden - und Ihr mittendrin.
▲ Einige der späteren Level sind echtes Profi-Futter und brauchen Ihre Zeit.

PROSCORE 89%

Plattform-Games kommen und gehen, aber die Shinobi-Serie sieht mehr nach einem nicht zu bremsenden Dauerbrenner aus!





MEGA DRIVE

Der 3. Weltkrieg hat die Erde an den Rand der völligen Vernichtung gebracht. Die eingesetzten Atomwaffen sind für furchtbar entstellte Mutanten verantwortlich, deren genetisches Erbmaterial durch die intensive Strahlung permanent verändert wurde und die nun die Welt regieren.

Dann erwacht ein computerisierter Wissenschaftler namens Kildare aus seinem künstlichen Tiefschlaf. Er verfügt über Informationen, die der Menschheit wieder zu einem menschenwürdigen Dasein verhelfen können. Es gibt nur ein Problem: Seine Energiereserven sind fast völlig erschöpft und vier seiner Ex-Mutanten sind vom bösen Lordmutanten Sluggo entführt worden.

Ihr schlüpft in die Rolle des männlichen Gehilfen Ackroyd oder des Vollweibes Shannon und müßt Kildare so schnell wie möglich mit Energie versorgen und gleichzeitig Eure vier Kameraden wiederfinden. Aber bevor es zur großen Auseinandersetzung zwischen Euch und Sluggo kommt, müßt Ihr noch viele Mutanten bekämpfen.

Natürlich hasse ich es, Euch anzutreiben, aber das Schicksal der gesamten Menschheit liegt in Euren fähigen Händen. Ihr könnt, nein, Ihr dürft einfach nicht versagen...



Nach einer kurzen Einführung, in der die Geschichte der Erde und ihres Cyborg-Wissenschaftlers Kildare geschildert wird, erscheint der Option-Screen. Verfügbar sind Einstellungen für Schwierigkeitsgrad, Anspielen der Soundeffekte und Musik plus einige Sonderoptionen.

Zu Spielbeginn müßt Ihr Euch entscheiden, welche der zwei Hauptfiguren Ihr steuern möchtet. Ackroyd ist ein großer, stämmiger Bursche mit reichlich Ausdauer, aber dafür um so weniger IQ, frei nach dem Motto "5000 Volt in den Armen und das kleine Lämpchen im Kopf brennt trotzdem nicht". Außerdem kann er aufgrund seiner körperlichen Maße nicht sehr weit springen und weit entfernte Objekte laufen Ringe um den guten Mann. Im krassen Gegensatz dazu kann die schlanke Shannon zwar wie ein Floh hüpfen, fällt aber wie ein nasser Sack um, wenn sie von einem gezielt geworfenen, grünen Schleimball am Kopf getroffen wird.

In der ersten Stufe müßt Ihr die nicht gewählte Spielfigur retten und einige Energiezellen für Dr. Kildare zurückbringen. Zu Beginn der Mission gibt Euch Kildare einige Ratschläge und zeigt Euch dann auf einer Karte, wo Euer Kumpel gefangen wird und wo die Energiezellen verborgen liegen. Leider könnt Ihr die Karte während der Mission nicht einsehen! Ein fotografisches Gedächtnis ist also gefragt, andernfalls irrt Ihr ziellos in den Katakomben umher, bis die Zeit verstrichen ist.

Jeder Level ist mit Fallen aller Art vollgestopft, darunter sogar ein paar, die wirklich jeder Beschreibung spotten. Aber damit nicht genug, denn zusätzlich läßt das Spiel auch noch die üblen Mutantenhorden des Sluggo auf Euch los. Einen schnellen Schuß später sind diese allerdings radioaktiver Schleim. Wenn Euch die Mutanten mit einem Schlag oder Schuß erwischen, laßt Ihr einen digitalisierten Schrei los und verliert ein bißchen von Eurer kostbaren Lebensenergie. Ist die Energie restlos verbraucht, wird es Zeit zum Beten, denn in wenigen Momenten tretet Ihr vor Euren Schöpfer.

PROTIP Zerschmettert nach Möglichkeit alle Kisten, die Ihr finden könnt. Die Kisten liegen in den einzelnen Leveln herum und enthalten unter Umständen einige nützliche Extras.

Im Spielverlauf könnt Ihr eine zweite Waffe aufnehmen. Die Extra-Waffen kommen in Form von Bomben, Granaten, Tretminen oder Peilgeräten. Pro Tastendruck können nur jeweils 3 Gegenstände losgelassen werden, also ist es Essig mit Dauerfeuer! Außerdem gibt's noch eine Superwaffe, die gleichzeitig in drei Richtungen schießen kann, ohne dabei die Feuerstöße aus Eurer Primärwaffe im geringsten zu behindern. Natürlich richtet die Superwaffe die größten Zerstörungen an und sollte daher nach Möglichkeit immer aufgesammelt werden.

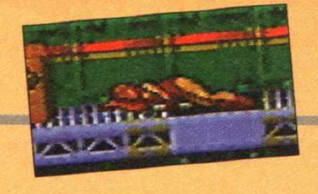
Die einzelnen Level sind sehr detailliert dargestellt. Flackernde Fackeln, Gruben und Gänge gehören ebenso dazu wie defekte Brücken und ähnliches. Die Sprites der Hauptfiguren sind im Vergleich zum restlichen



Zahlreiche Monster und Mutanten warten tief in den Eingeweiden eines unterirdischen Labors auf Euren Besuch, um Euch wie einen räudigen Hund zu jagen. Nettigkeiten wie diese rücken das ganze Leben in die richtige Perspektive, oder?



EX-





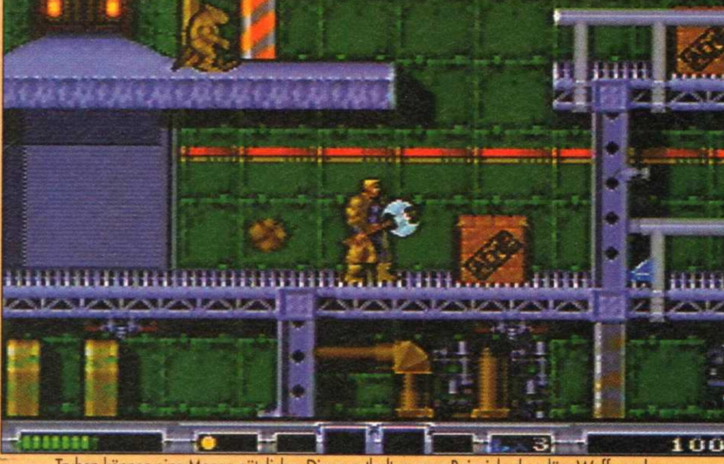
Shannon sieht den tödlichen Gefahren im zweiten Level gefaßt ins Auge, aber wo stecken denn bloß die Feinde?



Kildare gibt seine Anweisungen und zeigt Euch auf der Karte, wo seine Energiezellen versteckt sind. Irgendwo in diesem Irrgarten stecken übrigens auch Eure Kumpel. Also, dann prägt Euch die Karte mal guuuuut ein!



Nur die Programmierer wissen, warum sie diese Statistiken mit eingebaut haben! Fesselnder Lesestoff, ehrlich!



Truhen können eine Menge nützlicher Dinge enthalten, zum Beispiel sekundäre Waffen oder lebensspendende Herzen. Leider enthält die eine oder andere Truhe auch ein klitzekleines Bömbchen, das Euch gesundheitlich schwer leiden läßt, wenn Ihr es nicht schafft, Euch rechtzeitig aus dem Staub zu machen.



Die Option-Screens variieren in Größe, Qualität und inhaltloser Dummheit. Gott sei Dank zählt dieser Screen nicht zur letzteren Sorte.

Bildschirm ein wenig klein ausgefallen, können aber dafür mit einer ungewöhnlichen Farbenpracht aufwarten.

Die restlichen Grafiken sind nicht schlecht, aber echt winzig, immerhin hat man sich dafür bei den Hintergründen besondere Mühe gegeben. Der Sound ist mittelmäßig. Die Geräusche, die Shannon verursacht, wenn Sie getroffen wird, klappen Euch glatt die Fußnägel hoch - es hört sich so an, als wäre Shannon in ihrem früheren Leben eine drittklassige Rocksängerin gewesen!

Summa summarum - ein durchschnittliches Plattform-Spiel, das sich nur durch die zwei wählbaren Spielfiguren ein wenig von der Masse abhebt, auf längere Sicht aber nichts weltbewegendes zu bieten hat.







EX-MUTANTS

SEGA ● DM 99.95 ● FEBRUAR

FORMAT..................8Mbit
SPIELER..........................1
STUFEN.........................10
SCHWIERIGKEITSGRADE....1
BESONDERHEITEN...........n/a
KONTAKT
Sega ✆ 040/2270961



AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 68%
▲ Reich ornamentierte, farbenprächtige Hintergründe mit viel Detail.
▼ Die Sprites sind zu klein und heben sich schlecht vom Hintergrund ab.

MUSIK 66%
▲ Interessante und amüsante Effekte mit digitalisierten Samples.
▼ Nicht genug Musikuntermalung, beim Zuhören ungefähr so interessant wie der Ententanz.

SPIELABLAUF 70%
▲ Riesige Level und radioaktive Monster warten schon auf Euch.
▼ Aber wollt Ihr wirklich ein und dasselbe ständig wiederholen?

ANFORDERUNG 69%
▲ Zehn umfangreiche Level sind genug für fast alle Leute.
▼ Aber ein fertig gespieltes Spiel hat weniger Reize als Eure Großmutter.

PROSCORE 69%

Die idealistische Idee eines gehobenen Plattformspiels, aber für den potentiellen Käufer leider nichts Neues.



Es sieht nicht besonders gut für mich aus, daher suche ich ein Bündnis mit dem grünen Typ! Hoffentlich bin ich dadurch ein Weilchen sicher! Zeit genug, um meine Armee neu zu gruppieren und den vertrauensseligen Blödmann mit einem Doppelbündnis zu hintergehen! Geschieht ihm nur recht, wie kann man auch einer Frau namens Scarlet trauen!



In der sechsten Epoche erlangst Du die Fähigkeiten zum Bau von Flugobjekten, darunter auch fliegende Untertassen! Natürlich sind diese allen anderen Flugobjekten überlegen und können außerdem riesige Zerstörungen an Gebäudeansammlungen anrichten!



Noch eine gewaltige Schlacht! Diesmal stehen meine 25 Männer 112 unbewaffneten Gegnern und 3 Pikenwagen gegenüber. Ich setze alles auf die gelbe Mannschaft, hält jemand dagegen?



Seit Urzeiten haben die Menschen versucht, sich auf mehr oder weniger brutale Weise gegenseitig auszulöschen. Zuerst ging es nur darum, wer den Löwenanteil der Jagdbeute für sich beanspruchen oder in die neue Höhle einziehen durfte, später kam dann der Streit um Frauen oder Lebensrechte hinzu. So primitiv sind wir heute nicht mehr, nä, überhaupt nicht! Heute killen wir uns wegen Geld, Politik oder aus religiösen Gründen. Auch die Kunst der Kriegführung hat sich in 2000 Jahren nicht allzu sehr geändert, sieht man einmal vom größeren Maßstab ab. Wenn Du ein gewiefter Taktiker bist oder Massenvernichtung als Mittel zum Zweck anerkennst, paßt dieses Spiel, um beim Thema zu bleiben, wie die Faust auf's Auge!

Im Spiel übernimmst Du die Rolle eines Gottes, der mit allen Mitteln eine neue Welt kontrollieren möchte. Leider bist Du in Deinem Bestreben nach der absoluten Macht nicht allein, sondern ringst mit drei göttlichen Konkurrenten. Wie lange der Machtkampf dauert, spielt keine Rolle, schließlich seid Ihr ja unsterbliche Götter. So währt dann der Kampf der Götter von der prähistorischen Steinzeit bis in die Zukunft, während die unschuldigen, nichtsahnenden Bewohner dieser Welt Euren Machthunger ausbaden müssen.

Stolze Besitzer eines Amiga konnten sich bereits seit Frühjahr 1992 an Mega lo Mania erfreuen. Diese Version ist allerdings keine direkte Umsetzung, sondern ein völlig neu geschriebenes Spiel speziell für den Mega-Drive. Die Steuermethoden sind vollkommen verändert, um eventuellen Problemen mit dem mauslosen Mega-Drive aus dem Weg zu gehen. Zusätzlich hat man einige Sächelchen wegfallen lassen und andere Kleinigkeiten angehängt, um den Prozessor- und Displayfähigkeiten des Mega-Drive in jeder Weise gerecht zu werden.

Dem Spiel liegt eine einfache Idee zugrunde: Erobere alle Inseln auf dem Planeten und besiege dabei die anderen hoffnungsvollen Götter. Leider ist das einfacher gesagt als getan, wenn Dir dafür nur 100 Männer und Frauen zur Verfügung stehen. Es ist eben nie genug, auch wenn sich Dein Trüppchen mit der



Irgendwo in unserem Universum existiert eine riesige Glaskugel.

Wo brandneue Planeten und Himmelskörper erschaffen und erhalten werden.



Bis sie in die weite Leere des Weltalls getragen werden.

PROTIP



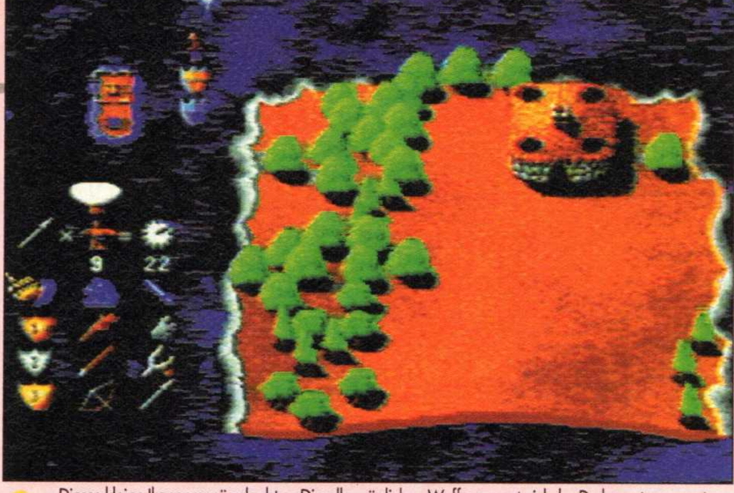
Du kannst die erste Insel schneller bewältigen, wenn Du mit circa 20 Männern nach einer Waffe forschst. Benutze die fertige Waffe, um den anderen Gott anzugreifen und schon hast Du den Abschnitt gewonnen!



Während Du durch die Jahrhunderte und Jahrtausende reist, spiegeln die Gebäude, die Du errichtest, die Architektur der Zeit wieder.



Hier wählst Du die Figur, die Du darstellen willst. Jede hat ihre eigene Persönlichkeit und Sprachgewohnheiten.



Dieses kleine Ikonenmenü erlaubt es Dir, alle möglichen Waffen zu entwickeln. Du kannst ganz unten auf der "Schmerzskala" mit einem Felsbrocken anfangen und Dich zu den "etwas" gefährlicheren Atomwaffen hocharbeiten.

Zeit vermehrt, da Du nur eine bestimmte Anzahl Deiner Gruppe auf die nächste Insel mitnehmen darfst.

Das Spiel beginnt und Du mußt wählen, welchen Gott Du verkörpern möchtest. Es stehen Dir vier Götter zur Auswahl, von denen jeder seine eigenen Macken und Vorzüge hat. Sogar die digitalisierten Sprachfetzen im Fall einer Allianz fallen für jeden der vier Götter unterschiedlich aus.

Das Spiel läuft hauptsächlich auf getrennten Bildschirmen ab. Die linke Screen-Seite wird von einem Kontrollfeld eingenommen, das aus einer Reihe von Sinnbildern besteht. Die Sinnbilder sind wiederum durch Pfeile miteinander verbunden und steuern damit jeden Aspekt der Entwicklung Deiner Rasse. Die rechte Screen-Seite ist eine 3-D-Ansicht der jeweils besetzten Insel. Natürlich kannst Du Deine Gegner auch ausspionieren, Du brauchst dazu lediglich das gewünschte Inselsegment aus der Karte anzuwählen.

Na dann los, auf geht's. Zuerst heißt es mal nachdenken. Du mußt den intelligentesten Eierkopf aus Deinem Stamm dazu bringen, einige brauchbare Waffen zu erfinden. Dazu mußt Du eine entsprechende Anzahl von Menschen für das Projekt abkommandieren. Prompt erscheint denn auch die Mitteilung, wie lange es dauert, bis die neuen Waffen einsatzfertig sind. Aber Moment mal, womit soll ich denn die Waffen bauen? Ich glaube, ich stöbere erst mal nach einigen Rohmaterialien.

Während Du eifrig mit dem Waffenbau beschäftigt bist, versuchen die anderen Spieler, ihre Waffen, Armeen und Rohmaterialien schneller zu finden bzw. zu erfinden als Du. Damit Du nicht ins Hintertreffen gerätst, mußt Du Deine Gegner sprich die andere Inselhälfte ständig im Auge



Ich habe ein klitzekleines Problem: Ich habe keine Krieger mehr und werde von den Gelben in den Boden getrampelt...



(ppointment of an overlord or god these poor misguided people.)

Die Fabrik stellt komplizierte Maschinen wie z. B. Kanonen und Katapulte her.

EGA LO NIA





Wähle Deine Insel und überlege Dir, wieviele Männer Du auf ihr plazieren willst; Du hast nur 100 Männer pro Epoche zur Verfügung.



Nachdem ich Unmengen Zeit damit verschwendet habe, jede nur erdenkliche Waffe zu bauen, nur um dann festzustellen, daß mir keine Einzelbauteile zu Verfügung standen, habe ich jetzt alle meine Mannen in eine große Armee gesteckt und die andere Seite angegriffen. Hoffentlich funktioniert's!

MEGA lo MANIA



Laßt die Bomben los! Diese Flugzeuge sind nicht sehr gut dazu geeignet, Leute zu umzulegen, aber sie haben keine Probleme damit, ganze Häusergruppen niederzumähen! Studiere sie, stelle sie in Deiner Fabrik her, schicke sie los und sieh zu, wie Deine Gegenspieler unter Qualen ihren Geist aufgeben!



Hier kriege ich's wirklich von allen Seiten! Es sind zwar nur 27 kleine gelbe Soldaten, aber ich habe nur 22 und keine einzige Waffe.




Diese Kerlchen machen Dein Leben einfacher: Sie sind auf Deinen Gebäuden stationiert und schießen mit Pfeilen auf die Feindestruppen.

behalten.

Wenn Deine Gegner zu mächtig werden, wird es Zeit, Deine Männer in einer Armee aufzustellen und damit Boden gutzumachen.

Manchmal ist es allerdings von Vorteil, nicht einfach blindlings drauflos zu marschieren, sondern sich mit einem stärkeren Gegner zu verbünden. Die Frage nach einer Allianz kann je nach Lage der Dinge mit einem klaren 'Nein' oder 'Ja' beantwortet werden. Wenn Dein Bündnispartner einverstanden ist, kannst Du wahlweise die restlichen Parteien vom Antlitz der Insel fegen und es später mit Deinem Bündnispartner auskämpfen oder Dich einfach zurücklehnen und ein listiges Doppelbündnis versuchen.

Mit zunehmender Progression steigt natürlich auch Dein Technologiepotential, bis Du Dir schließlich die Macht der Atomenergie unterwirfst (oder umgekehrt). Gerüchten zufolge saß übrigens Saddam Hussein mit im Programmierteam - Ed. So kommt es denn auch



bald darauf zum nuklearen Erststreik, eingeleitet durch den deutlich vernehmbaren Schrei 'We've been nuked' gefolgt von einer selbstverständlich fatalen Raketenattacke.

Wenn eine Insel durchgespielt wurde, erscheint eine Paßwort-Option, um den bisherigen Spielstand zu speichern und das Spiel bei Bedarf später wieder aufzunehmen. Diese Option ist ein absolutes Muß, berücksichtigt man den immensen Spielumfang, um Mega lo Mania von Anfang bis Ende durchzuspielen.

Die Grafiken sind echt affengeil, farbenprächtig, blendend animiert und trotzdem vollgepackt mit detaillierten Einzelheiten. Der Insel-Screen ist großflächig und klar, obwohl den Figuren auf der Insel ein bißchen mehr Pixelgröße gut zu Gesicht gestanden hätte.

Der Sound ist ohne Übertreibung schlicht und einfach erste Sahne. Im gesamten Spiel werden digitalisierte Sprachfetzen eingesetzt, die manchmal mehr belustigend als informativ ausfallen! Es gibt jede Menge hochwertiger Soundeffekte, die wirksam zum Spielfeeling beitragen.

Die Steuerung ist ein klein wenig gewöhnungsbedürftig, aber wenn Du ein- oder zwei Inseln durchgespielt hast, wird die Bedienung zur zweiten Natur. Interessanterweise hat man sich bei Sensible Software entschlossen, die frei umherschwebenden Pointersysteme, bekannt aus Spielen wie Populous oder Powermonger, entgültig in die Verbannung zu schicken. Die neue Steuerung ist tatsächlich Lichtjahre voraus, denn sie ist schnell, präzise und benötigt wenig mehr als einen Tastendruck. Damit wird das Spiel schneller, denn man muß dem Control Center nicht mehr ständig mitteilen, was man als nächstes zu tun gedenkt.

Mega lo Mania ist ein cooles, spielbares und interessantes Game, das sicherlich ganze Heerscharen von Fans nächtelang beschäftigen wird. Bemerkenswert sind nicht nur die ganz hervorragenden Grafiken, sondern auch die Umsetzungsbemühungen des Sensible-Programmierteams. Eins zu Null für Euch, Jon Hare und Co!



MEGA lo MANIA

VIRGIN ● DM 119.95 ● MÄRZ

FORMAT......8Mbit
SPIELER......1
STUFEN......27
SCHWIERIGKEITSGRADE....1
BESONDERHEITEN....passwort
KONTAKT
Sega ©040/2270961

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 93%
▲ Atemberaubende Hintergründe und Sinnbilder – sowas gibt's echt selten.
▲ Fantastische Mini-Sprites zur Darstellung Deiner Armeen und Soldaten.

MUSIK 91%
▲ Glasklare Samples sorgen für Amüsement, wenn Du es wirklich nötig hast.
▲ Die Musik dröhnt nur so dahin, kann aber nach Bedarf abgeschaltet werden.

SPIELABLAUF 90%
▲ Dieses Spiel bringt die echten Shoot-'em-Up-Fans in Scharen in die Geschäfte.
▼ Zu schade, daß Sensible Software keine Zwei-Spieleroption einbauen konnte.

ANFORDERUNG 91%
▲ 28 Inseln werden mit modernerer Technologie schwerer und schwerer durchzuspielen.
▲ Gott sei gedankt für die Passwort-Option, jedesmal von vorn anfangen hält keiner aus.

PROSCORE 92%

Eines der besten Strategiespiele auf dem Markt. Die Tage (und Nächte) fliegen nur so dahin. Schlaf? Kenn' ich nich', dieses Wort!

Wer kennt nicht die rührende Geschichte von Dumbo, dem fliegenden Elefanten? Aber Rolo, von dem hat noch niemand gehört, oder? Nun, vom Glück ist er auch nicht gerade verfolgt. Man hat ihn seiner Mutter gestohlen und gezwungen, im Zirkus des schmierigen McSmiley aufzutreten. Der üble Kerl ließ Rolo nicht eine Minute aus den Augen. Dennoch gelang dem Elefanten eines Tages die Flucht. Weil die anderen gefangenen Tiere ihm leidtaten, machte er sich gleich auf, sie zu befreien. Leichter gesagt als getan, führt seine Reise doch quer durch die Welt. Natürlich läßt sich McSmiley die Rettungsaktion nicht ohne Weiteres gefallen, sondern schickt seine fiesen Männer los, um Rolo wieder einzufangen. Helft den Tieren und greift beherzt zum Joypad!



Ganz verloren steht der arme Rolo da. So weit ist er gekommen, und noch immer ist seine Mami nicht in Sicht.

Sind die Freunde befreit, tapsen sie hinter Rolo her und können auf Spezialeinsätze geschickt werden.





Rolo hätte wirklich abnehmen sollen, um höher springen zu können. Aber dank Häschens Hilfe kann er auch diesen Trank bekommen.

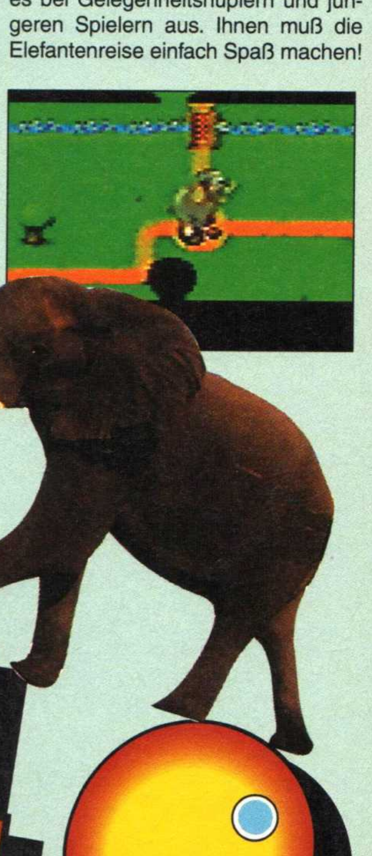
Die Ähnlichkeit zu Dumbos Geschichte springt sofort ins Auge, nur kann Rolo leider nicht fliegen. Das wird auf dem Optionsscreen deutlich, wenn der Dickhäuter von einer Landschaft zur nächsten trottet. Dabei muß er der Karte folgen.

Rolo muß durch die Level reisen, seine Freunde befreien und sie in seinen Abenteuern einsetzen. Trotz seiner Größe gibt es nämlich Dinge, er selbst nicht verrichten kann!

Rolos pelzige Freunde können kletternd oder schwimmend Landschaftsteile nach dem nächsten Schlüssel absuchen, die Rolo selbst nicht erreichen kann. Die Level sind recht lang und voller kleiner Rätsel, die gelöst werden müssen, bevor der Weg zum nächsten Abschnitt frei wird. So muß außer dem Schlüssel auch ein Kartenteil gefunden werden, ohne den Rolo nicht weiterkommt. Trotzdem ist die Rettungsaktion kein Tüftelspiel, sondern erfordert vor allen Geschicklichkeit. Die schwierigste strategiche Entscheidung besteht in der Wahl eines Tieres für eine bestimmte Aufgabe.

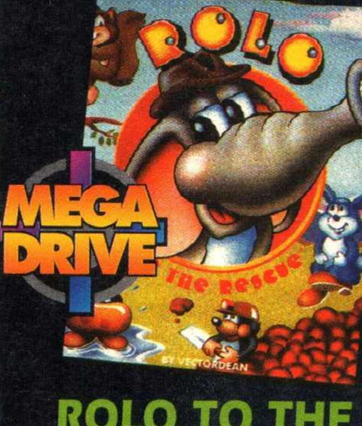
Die Grafik ist genauso, wie man es von einem niedlichen Spiel dieser Art erwartetet: Bunt, süß und freundlich, eben mit dem knuffigen Konsolentouch! Für geübte Actionfreaks ist Rolo wohl keine große Herausforderung. Anders sieht es bei Gelegenheitshüpfern und jüngeren Spielern aus. Ihnen muß die Elefantenreise einfach Spaß machen!







PROTIP Entfernt Euch nicht zu weit von Euren Freunden! Geht Ihr zu weit weg, verliert Ihr sie und findet sie nicht wieder!





ROLO TO THE RESCUE

EA ● DM 99.95 ● MÄRZ

FORMAT 4Mbit
SPIELER 1
STUFEN 90
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ....n/v
KONTAKT
Sega ✆ 040/2270961



AKTION / STRATEGIE

GRAFIK 89%
▲ Sehr hübsch und freundlich, mit hohem Niedlichkeitsfaktor.
▲ Tolle Sprite-Vielfalt, die lange für Motivation sorgt.

MUSIK 75%
▲ Sounds sind in Ordnung, die Melodie sogar toll!
▼ Nach einer Weile geht selbst die hübscheste Melodie auf die Nerven.

SPIELABLAUF 74%
▲ Die Befreiung der anderen Tiere sorgt für Spannung und Abwechslung.
▲ Ist zu einfach und wird dadurch langweilig. Die Unterabschnitte sind zu kurz.

ANFORDERUNG 70%
▲ Super für junge Spieler, mit gutem Lerneffekt.
▼ Zu leicht für Ältere, selbst in späteren Levels.

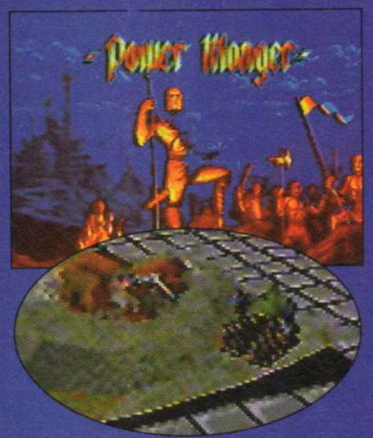
PROSCORE 72%
Toll für jüngere, aber zu einfach für geübte Spieler.



Dem Führer der Powermonger steht die Schadenfreude über den leichten Sieg ins Gesicht geschrieben. Seine Mannen sind allerdings weniger glücklich: "Es regnet und wir wollen nach Hause", jammern sie.



Es ist von größter Wichtigkeit, zukünftige Taktiken zu planen und jeder Krieger, der das vergißt, wird sich sehr bald im Nachteil befinden. Der Kapitän und seine rechte Hand diskutieren eifrig darüber, wie die unzivilisierte Dorfbevölkerung unter Kontrolle zu halten ist.





Hmm, hoffentlich passen all unsere Truppen hier hinein... Als ob das das einzige Problem wäre: erstmal müssen die Männer den Weg finden...



Es mag so aussehen, als ob die Chancen 50 zu 50 stünden, aber diese Dörfler sind ziemlich unbezähmbar! Denkt Euch ein paar gute Taktiken aus!

POWER

MEGA DRIVE

Einst war das längst vergessene Reich ein mächtiges, prachtvolles Land. Die Untertanen liebten ihren König und arbeiteten für den Wohlstand des Reiches. Bis sich eines Tages die Erde gegen sie erhob. In einem jähen Wutanfall stieg sie immer höher und zerschmetterte das Königreich, bis nichts mehr von ihm blieb. Auch das Meer hatte sich gegen die Menschen verschworen und ertränkte fast alle Krieger in einer riesigen Flutwelle.

Eine kleine Gruppe um den König entrann dem Unheil und suchte nach neuen, sicheren Ländern. Sie waren die Stärksten und Tapfersten unter den Kriegern, bereit, bedingungslos für ihr Recht zu kämpfen und zu sterben.

Es ist an der Zeit, dem Kampf beitzutreten. Neues Land mit fruchtbaren Böden und natürlichen Reichtümern ist gesichtet worden. Es gibt nur ein Problem: Die Bevölkerung möchte nicht erobert werden. Der Kampf hat begonnen. Nur der beste Stratege, der Powermonger, kann überleben.

Das verbissene Ringen um die Macht auf dem Mega Drive ist keine neue Idee. Strategiespiele wie das – zugegeben schlechte – Ambition of Caesar oder der Kulttitel Populous sind nur einige Beispiele. Ist die Grundidee meistens gelungen, scheitern die Programmme nur zu oft an ihrer schieren Komplexität, die den Spielspaß im Keim erstickt.

Auch Powermonger überwältigt den Neuling mit seinem vollgestopften "Optionsscreen", der nach der Einführung erscheint. Sämtliche Wahlmöglichkeiten und Hilfsmittel sind aufgeführt. Obwohl z.B. die 20 Hilfsmittel ganz klare Funktionen haben, kann man sie sich kaum merken. Zumindest können sich Profis nicht beschweren, hat Powermonger doch satte 195 Levels!

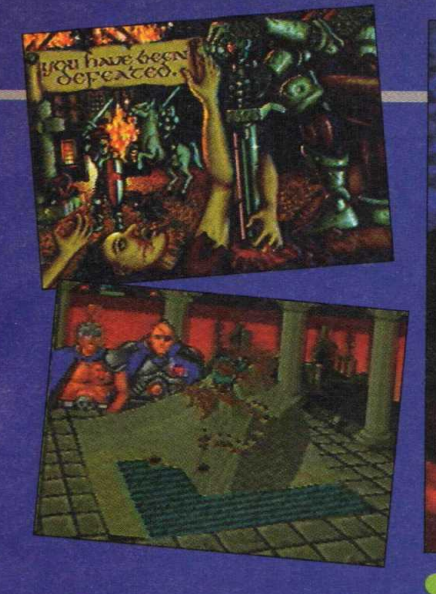
Die erste Mission beginnt im Turm des Königs. Der Kriegsherr muß zur nächsten feindlichen Stadt geführt werden, um Vorräte für seine Truppe einzusammeln. Während manche Siedlungen gerne ein Bündnis eingehen, werden andere bis zum bitteren Ende kämpfen. Zum Glück ergibt sich die erste Stadt, Timlytte, bald, und so kann der Herrführer ungehindert Nahrung und Ausrüstung an sich nehmen und auch neue Rekruten anheuern.

Wird ein Dorf eingenommen, können sich die Soldaten frei bewegen und mit den Einwohnern reden, Waffen schmieden und Güter herstellen. Je nach Aggressivität der Truppe werden verschiedene Güter "erfunden". Ist die Einheit friedlich, wird sie töpfern, ist sie angriffslustig, werden Gewehre hergestellt. So kann das Arsenal für den Überfall auf die nächste Siedlung aufgestockt werden.

Jeder Spieler kann frei entscheiden, wie er bei Powermonger vorgeht. Theoretisch kann man alles in Sichtweite plattmachen, doch auf Dauer hilft reine Aggression nicht weiter. Gutes Benehmen ermöglicht Handel und Erfindungen, die es sonst nicht gäbe.

Obwohl Powermonger wie ein Traum für Großmannssüchtige erscheint, hat es aber auch seine Kehrseite. Der Spielverlauf ist zäh und strapaziert selbst Leute mit Engelsgeduld. Es dauert endlos lange, bis Befehle ausgeführt werden, und allzu oft gibt es anschließend keinerlei Hinweis darauf, daß tatsächlich etwas erfolgt ist. Das erschwert die bei diesem Spiel nötige Konzentration und drückt auch den Spielspaß gewaltig. Auch als Strategiefan kommt man in Versuchung, das Modul in die Ecke zu werfen.

Die Soundeffekte helfen einem nicht gerade über den Frust hinweg. Außer einer Reihe Bips und kleiner Geräusche zerreißt nichts die drückende Stille. Keine Melodie erfreut das Ohr. Auch die Grafik, obwohl manchmal schön bunt und detailliert, gleicht sich immer wieder. Sprites und Spielfelder hätten größer sein können – man sieht nicht so recht, was sich in der Welt tut.





Hier ist Geduld und Ausdauer angesagt!

MONGER

Gewiß hat man versucht, die Möglichkeiten des Mega Drive auszureizen, doch für dieses komplexe und ehrgeizige Spiel hat es nicht ganz gereicht. Powermonger ist zu unübersichtlich und langsam, um andere als Hardcore-Strategen zu längeren Sitzungen zu verführen. Schade um die tolle Idee!

PROTIP Seid vorsichtig! Das Spiel läuft in Echtzeit ab. Während Ihr also herumspaziert und Eure nächsten Züge plant, bleibt der Feind keinswegs untätig. Macht jedesmal Pause, wenn Ihr am Nachdenken seid. Das sollte automatisch geschehen.



Wenn den Truppen der Magen knurrt, müssen sie in die Wildnis hinaus und ein paar überraschte Schafe erlegen.

Mit Hilfe der Optionen ist es möglich, einen Überblick über die gesamte Gegend zu bekommen, außerdem könnt Ihr in andere interessante Gegenden hineinzoomen.

Der König erzählt seine traurige Geschichte, wie ihm sein Land unter den Füssen weggestohlen worden ist. Das ist anscheinend der Grund dafür, daß er sich in einen machthungrigen Despoten verwandelt hat.

POWERMONGER

EA ● DM 119.95 ● MÄRZ

FORMAT....................8Mbit
SPIELER............................1
STUFEN........................195
SCHWIERIGKEITSGRADE....1
BESONDERHEITEN .....passwort
KONTAKT
Sega ✆ 040/2270961



AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 80%
▲ Obwohl sich die Levels stark ähneln, sind sie bunt und detailliert
▼ Die Sprites sind zu klein und kaum zu erkennen!

MUSIK 60%
▼ Eine Beleidigung für die Ohren. Was sollen die Quieker überhaupt darstellen?!
▼ Sounds passen überhaupt nicht zum Spielverlauf.

SPIELABLAUF 70%
▲ Wahnsinnig viel Spiel fürs Geld. Man braucht Monate dafür.
▼ Sehr frustrierend, da langsam.

ANFORDERUNG 80%
▲ Eine große Herausforderung, an der man lange zu knabbern hat.
▼ Motivation läßt wegen der quälenden Langsamkeit schnell nach.

PROSCORE 72%

Trotz großer Herausforderung und Spieltiefe ist Powermonger viel zu frustrierend. Nur für absolute Fans!


McDonald's
GLOBAL GLADIATORS
SEGA pro




DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA-KONSOLEN
SEGA pro
NEU!
NOVEMBER 1992
DM6,50
AUSGABE 1
PIT-FIGHTER POSTER IM HEFT
ASTERIX
SEGA pro
NEU!
JANUAR 1992
DM6,50
AUSGABE 3
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
SEGA pro
NEU!
DEZEMBER 1992
DM6,50
AUSGABE 2
DRAGON FURY-POSTER IM HEFT!
SONIC 2
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA-LO-MANIA
Exklusivbeitrag zu Virgin's
brandheißem Strategie-Action
Adventure. Du ernennst Dich selbst
zum Schöpfer
BRANDAKTUELLE NACHRICHTEN UND DIE BESTEN SEGA-SPIELTES

MEGA DRIVE

Rennspiele haben eine bewegte Vergangenheit und, so scheint es, momentan Hochkonjunktur. Ein Jammer, daß Codemasters geniales Micro Machines aufgrund einer Lizenzklage von Sega wenig Chancen hat, bald im Regal zu stehen. Einen kleinen Trost könnte Championship Pro-Am bieten, eine Mini-Rallye für Geschwindigkeitsfans. Fahrer der härteren Sorte werden sich über die fiesen Extras wie Bomben und Geschosse freuen, mit denen sich lästige Gegner hervorragend beseitigen lassen.

Pro-Am ist nichts für zarte Gemüter. Dafür ist es irre schnell, sehr, sehr actionlastig und winkt mit glänzenden Pokalen!





So gut geht es im Moment wohl nicht voran, oder? Scheint, als wären die Reifen fast durchgefahren. Also müßt Ihr auf dem letzten Platz weiterschleichen, bis frische Reifen auf dem Weg liegen.

PROTIP Falls Ihr ein Extra verpaßt habt, solltet Ihr wenden und es aufsammeln. Die anderen Fahrer lassen sich fast immer einholen, und Ihr könnt die Gegenstände einsetzen.

Ein schwieriger Start. Nach dem fantastischen Micro Machines muß sich jedes Rennspiel an diesem Supermodul messen lassen. Obwohl die Idee von Pro-Am ähnlich ist, bleiben Grafik und Rennstrecken traditionell. Statt Milchlachen und Tischkanten gibt es hier Ölpfützen und Regenwolken. Ohne jede Wahlmöglichkeit geht es gleich in den ersten Level.

Ungeduldig brummen die Motoren der Gegner, die Spannung ist, wie bei Super Off Road, spürbar. Höflich überläßt man Euch als Neuling die Pole Position - aber nur beim ersten Rennen. Danach müßt Ihr Euren Startplatz unter Schweiß und Flüchen selbst erobern.

Der erste Level ist ziemlich einfach und dient mehr dem Eingewöhnen. Er hat nur zwei Runden, und die Konkurrenz ist lächerlich. Um weiterzukommen müßt Ihr unter den ersten Drei durchs Ziel fahren. Das Fahren macht Spaß, selbst in schweren Situationen.

Später werden die Extras auf der Strecke immer wichtiger. Euer Auto nutzt sich ab, und Verschleißteile müssen aufgelesen werden, damit Ihr flott weiterfahren könnt. Sonst wird Euer Renner bald zur lahmen Ente.

Pro-Am hat einen gut ausgewogenen Schwierigkeitsgrad. Hat man sich gerade an die Strecken gewöhnt und alles im Griff, wird es schon ein bißchen schwieriger. Das hält die Motivation lange oben.

In späteren Stufen geht es dann richtig zur Sache. Jeder Fahrer gleicht einer Privatarmee, und wer nicht genügend Munition und Bomben sammelt, hat schnell das Nachsehen! Die Waffen betäuben Gegner für einige Sekunden oder ziehen sie sofort aus dem Verkehr. Ihr dürft nur nie vergessen, die Extras aufzusammeln!

Der anarchische Spaß hat aber auch Schattenseiten. Ihr müßt gefährlichen Öllachen und Regenwolken ausweichen, wenn Ihr nicht an Geschwindigkeit verlieren wollt. Gemein sind auch die Sperren, die aus dem Boden emporschießen.

Obowhl Pro-Am musikalisch wenig zu bieten hat, sind die Soundeffekte gut gelungen und heizen die Atmosphäre toll an. Die Grafik ist einfach, aber bunt und macht Laune.

Gewöhnungsbedürftig ist nur die Steuerung. Anfangs wird man oft im Straßengraben landen, später freut man sich, daß das Spiel nicht zu einfach wird. Nach etlichen Spin-Outs hat man sein Auto im Griff und freut sich über die flüssigen Animationen.

pro-Am hat eigentlich nur einen Nachteil. Man kann nur alleine starten. Eine Zwei-Spieler-Option hätte die Motivation ins Unermeßliche gehoben. So bleibt Pro-Am ein prima Versuch, der aber nicht gegen die Micro Machines ankommt.



Bei schlechtem Streckenverlauf lassen sich die Pfützen nur mit Mühe umfahren.

EXTRAS AUF DEN WEG GESTREUT

















PFÜTZE – Wenn Ihr über eine fahrt, verlangsamt sie Euren Wagen.

ÖLLACHE – Wer über eine fährt, wird wild herumgewirbelt.

SCHÄDEL – Ihr verliert eine Munitionseinheit, wenn Ihr auf einen Schädel trefft.

MAUER – Taucht erst später auf, verursacht sofortigen Zusammenstoß.

POP UP WALL – Sie tauchen erst später auf, verursachen aber sekundenschnelle Zusammenstöße.

RAKETEN – Damit schadet Ihr Gegnern. Sammeln, was das Zeug hält!

BOMBE – Sehr wichtig, um hinter Euch für Ruhe zu sorgen.

MOTOR – Erhöht Eure Endgeschwindigkeit.

TURBO – Verbessert Eure Beschleunigung und ist in späteren Rennen unentbehrlich

ÜBERROLLBÜGEL – Schützt Euch bei Zusammenstößen.

BUCHSTABEN – Sammelt das Wort Champion, um ein neues Auto zu erhalten!

ZIPPER – Fahrt darüber, um noch mehr zu beschleunigen. Sie verhelfen auch mal zum ersten Platz!

MUNITION – Erhöht Euren Munitionsvorrat um eine Einheit. Ist nur zu benutzen, wenn Ihr schon eine Waffe habt.

REIFEN – Nutzen sich ab. Sammelt sie auf, wo es nur geht.

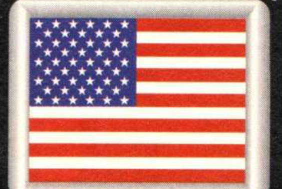


CHAMPIONSHIP PRO-AM

TRADEWEST ● IMPORT

FORMAT....................4Mbit
SPIELER..........................1
STUFEN...........................1
SCHWIERIGKEITSGRADE..24
BESONDERHEITEN...........n/a
KONTAKT

Import



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 76%

▲ Sehr saubere und fröhliche, wenn auch nicht spektakuläre Grafik.
▼ Etwas mehr Details im Hintergund und auf den Pisten hätten nicht geschadet.

MUSIK 75%

▲ Sehr realistische Autogeräusche, die für Stimmung sorgen.
▼ Außer der Titelmelodie gibt es keine Musik.

SPIELABLAUF 78%

▲ Macht süchtig und hält lange vor.

▼ Steuerung ist etwas empfindlich und führt zu Massenkarambolagen!

ANFORDERUNG 80%

▲ Schwierigkeit genau richtig gewählt.

▲ Hoher Suchtfaktor bedeutet, daß man das Spiel einfach zu Ende bringen MUß!

PROSCORE 75%

Ein Superspaß, dem eine Zwei-Spieler-Option gut gestanden hätte. Gegen Micro Machines kommt Pro-Am aber nicht an.

Championship PRO-AM

Eine leichte Übung? Von wegen – es ist sehr shwer, den Wolken davonzufahren, die aus der Strecke einen Alptraum machen. Bis zum Champion ist es noch ein weiter Weg...

Vor jedem Lauf werden Rennstrecke und Extras beschrieben. Merkt sie Euch!

Schon stapeln sich die Trophäen, aber einige Regale sind noch leer! Pokale bekommt, wer unter den ersten Drei ins Ziel fährt.

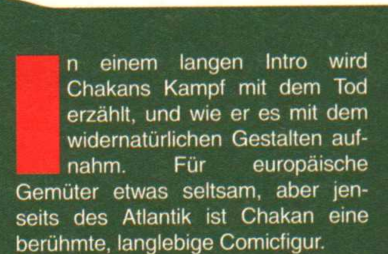
MEGA DRIVE

Der Tod kommt zu uns allen. So wenig es uns gefällt, aber dem dunkelgewandeten Sensenmann kann niemand davonlaufen. Viele haben shcon davon geträumt, einen Handel mit dem Tod einzugehen, um unsterblich zu werden.

Auch Chakan hatte diesen Traum, und schließlich fand er den Tod. Wie er das angestellt hat, können wir nur erahnen - in den Gelben Seiten wird die finstere Gestalt wohl kaum stehen! Chakan forderte den Tod zu einem Duell heraus - und gewann es. Die Unsterblichkeit wurde ihm zugesagt, doch zu einem hohen Preis. Chakan mußte fortan als Ewiger Mann um die Welt reisen und alle übernatürlichen Geister und Wesen besiegen. Erst danach würde er seine unvergänglichkeit genießen können.

Diesmal kämpft Ihr also nicht um euer Leben, sondern um Euren TOD!

CHAKAN





In einem langen Intro wird Chakans Kampf mit dem Tod erzählt, und wie er es mit dem widernatürlichen Gestalten aufnahm. Für europäische Gemüter etwas seltsam, aber jenseits des Atlantik ist Chakan eine berühmte, langlebige Comicfigur.

Jetzt übernehmt Ihr sein letztes Abenteuer: Die makabre Suche nach Chakans Tod. Um seine ewige Ruhe zu finden, muß er sich durch acht Levels schlagen und alle ekligen, übernatürlichen Kreaturen beseitigen. Die Abschnitte sind durch eine Reihe von Toren zu betreten, so daß Ihr sie in beliebiger Reihenfolge betreten könnt.

Chakan kann unterwegs eine Reihe von Waffen sammeln und benutzen, beginnt aber mit zwei Schwertern. Er hält eines in jeder Hand. Steht Chakan still und Ihr drückt das Joypad nach oben, führt der dunkle Kireger ein Saturday-Night-Tänzchen auf! mit einem Paar Flammenschwertern fügt er seinen Gegnern mehr Verletzungen zu. Er kann aber auch zwölf alchemische Gebräue verwenden, die vor allem bei größeren Monstern seine Lebenskraft schonen.

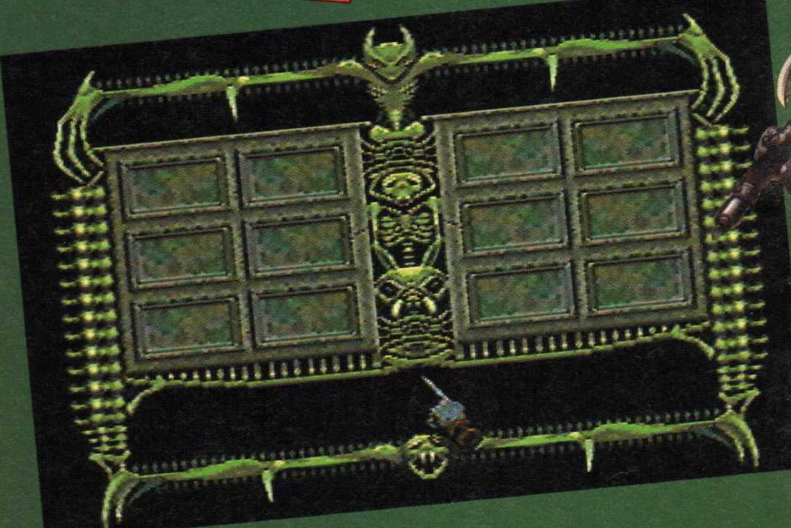
PROTIP



Wenn Ihr in der Luft zweimal den Knopf fürs Springen drückt, werdet Ihr fast ins Weltall geschleudert!

Chakan ist schön beweglich. Er kann Saltos schlagen, Rollen vorwärts und wirbelnde Schwertangriffe ausführen, die seine Gegner nicht nur sprachlos vor Staunen, sondern auch plattmachen.

Jeder Level hat eine andere, schön schaurige Hintergrundgrafik. Von verfallenen römischen Bauwerken bis hin zu engen



(und vermutlich ziemlich muffigen) Verliesen reicht die Palette gruseliger Kulissen. Freunde düsterer Blau- und Grüntöne kommen auf ihre Kosten!

Die Sprites sind von beachtlicher Größe, könnten aber etwas glatter animiert sein. Vielerorts sind Monster dünn gesät, so daß man eine Weile herumlaufen muß, bevor einem etwas vor die Schwerter läuft. Der Sound ist tief, hallend und unterstreicht den Gruseltouch des Spiels. Man kann sich den verzweifelten, einsamen Mann auf der Suche nach seiner Ruhe lebhaft vorstellen.

Insgesamt ist Chakan jedoch ein eher durchschnittliches Spiel, weil einfach zu wenig los ist. Wären die Levels nur etwas durchdachter angelegt und gefüllt, hätte das Modul zum Actionrenner werden können. So aber sollte man vor dem Kauf probespielen. Die morbide Rennerei könnte weniger geübten Spielern gefallen.

Solche breiten Abgründe könnt Ihr nur mit Saltos überwinden.

Möchte jemand baden? Natürlich werden jede Menge ungemütlicher Wasserbewohner gleich mitgeliefert. Zum Glück habt Ihr ja die Schwerter - oder könnt mit großen Sprüngen die Füße trocken halten.

Dies ist eines der Tore, durch die Ihr in die Levels gelangt. Besondere Landschaftsmerkmale: Hohe Plattformen und weite Abgründe...



"Entschuldigung, haben Sie zufällig Gevatter Tod gesehen? Er ist lang, hager und steckt in einem schwarzen... Moment 'mal - sie sehen ihm verflixt ähnlich!"



CHAKAN: THE FOREVER MAN

SEGA ● DM 119.95 ● MÄRZ

FORMAT....................8Mbit
SPIELER............................1
STUFEN 8
SCHWIERIGKEITSGRADE....1
BESONDERHEITEN...........n/v
KONTAKT
Sega ✆ 040/2270961



AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 74%

▲ Ordentliche Sprites, Hintergrundgrafik detailliert und stimmungsvoll.
▼ Manche Landschaften sind aber etwas kahl.

MUSIK 71%

▲ Tiefe, unterschwellige Töne lassen die Zähne gehörig klappern!
▼ Doch leider gibt es nicht annähernd genug Soundeffekte.

SPIELABLAUF 73%

▲ Große Level und abwechslungsreiche Monster...
▲ ...die Ihr manchaml erst suchen müßt!

ANFORDERUNG 78%

▼ Acht Level halten schon eine Weile vor.

▲ Danach besteht kein Anreiz, es noch einmal zu spielen.

PROSCORE



76%

Chakan hätte dank seiner ungewöhnlichen Geschichte ein Klassiker werden können, ist aber leider viel zu zahm, um zu fesseln.



SUPER BA…
WAR IN T…



Benutzt den Rauchschirm, um Euch gegen den masssiven Widerstand am Levelende zu schützen.



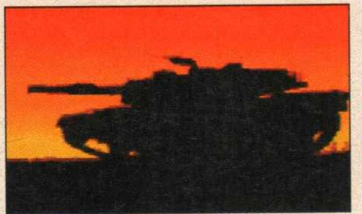
Die detaillierte Karte hält aktuelle Positionen fest. Meidet die minenverseucht-en Gebiete.



Die genauen Angaben erklären Euch alles, was Ihr über den Gegner wissen müßt. Dieser Hubschrauber wird eine große Rolle spielen. Unterschätzt seine Kampfkraft und Wendigkeit nicht!

MISSION 4 2.25.91
0600 HOURS: 15 MILES S. OF KUWAIT AIRPORT.
DESTROY ENEMY FORCES AND 2 SCUD LAUNCHERS. ORDERS WILL FOLLOW.

PROTIP Um das letzte Fort zu knacken, solltet Ihr eine Rauchwand abfeuern und in ihrem Schutz Eure 120-mm-Kanonen entleeren.



MEGA DRIVE

Den unerschrockenen Kämpfer für Recht und Öl erwartet eine zu allem entschlossene persische Armee. Wenn Ihr meint, es mit der gesammelt Luft- und Boden-Streitmacht des Nahen Ostens aufnehmen zu können, habt Ihr vielleicht das nötige Ego, das zu diesem Unterfangen gehört.

Insgesamt 1900 M1A1 Abrams-Panzer sind im Einsatz, aber Ihr scheint der einzige weit und breit zu sein, der nicht geflüchtet ist. So hat es jedenfalls den Anschein. Wird das Schwermetall Euch gegen den zu erwartenden Ansturm schützen oder verschwendet Ihr nur Steuergelder?

Genug der Trivialitäten, es wird Zeit für den ehrenvollen Einsatz. Schließlich müßt Ihr alleine die Verbündeten vor einer schmählichen Niederlage bewahren und Euch dabei eine Tapferkeitsmedaille verdienen. Werft Euch in den Tarnpyjama und bereitet Euch auf den Wüstensturm vor.

Eine stimmungsvolle Einführung bereitet Euch auf das Geschehen vor. Einladend donnert das Kanonenrohr, man rückt die Kopfhörer zurecht und wiederholt leise murmelnd seine Konzentrations-Mantras. Ob die Begeisterung anhält?

Ein redseliger Schwarzkopf-Clone tritt auf. Im Gegensatz zum US-Vorbild hat er aber wenig Sinnvolles zu sagen und plaudert kaum aus der Schule. Wichtiger ist das anschließende Briefing - eines von insgesamt zehn. Die erste und dritte Mission beginnen mit einer eindrucksvollen, aber ziemlich nutzlosen Feindübersicht.

Endlich geht es in den Kampfbildschirm. Eure Fahrerkanzel ist detailiert abgebildet. Der erste Einsatz ist eine routinemäßige Such- und-Sabotage-Aktion südlich von Kuwait-Stadt. Wenn Ihr zur Karte wechselt, erscheinen drei blaue Panzersymbole. Sie sind Euer Ziel. Um die Spannung zu erhalten, sind sie bei jedem Spielbeginn anders verteilt.

Die Panzersteuerung ist nicht schwer. Angenehm für Profis ist die hohe Geschwindigkeit des Gefährts, dank der man sich flott ins Getümmel stürzen kann. Es läßt sich aber auch gemächlicher anrollen, damit man sich die fremde Umgebung in Ruhe ansehen und sein Vorgehen planen kann.

Der Beschuß nahender Feindfahrzeuge ist sehr realistisch und gut simuliert. Besonders gut gelungen sind die Hubschrauber und Panzer, die eine Menge einstecken können, bevor Ihr sie besiegt habt. Weniger beeindruckend sind die in der Landschaft verteilten Scud-Raketenwerfer. Obowhl sie grafisch gut geraten sind, stehen sie nur herum und warten darauf, zerstört zu werden.

Super Battletank hat vor allem ein Problem: Trotz durchdachter Szenarien und gut geplanter Missionen kann sich das Spiel nicht recht entscheiden. Soll es ein Actionspektakel werden, das reinen Nervenkitzel bietet? Oder soll es Strategiefans ansprechen, die auf waschechte Simulationen stehen? Keines von beiden ist recht gelungen und so hängt das Modul irgendwo in der bleihaltigen Mitte.

Leider fehlt eine Paßwort-Option, doch dank drei Continues wird das Spiel zumindest für Fortgeschrittene akzeptabel. Die Lebensdauer wird leicht erhöht, und Fans von Kriegssimulationen werden nicht enttäuscht.

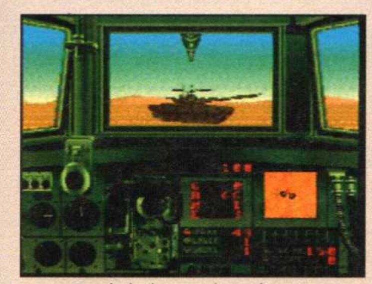
Spätere Missionen legen noch einmal zu und arten in in Entscheidungskämpfe aus. Schwer bewachte Festungen leisten erbit-



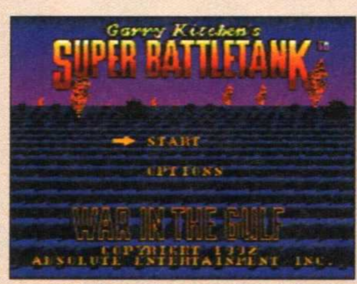




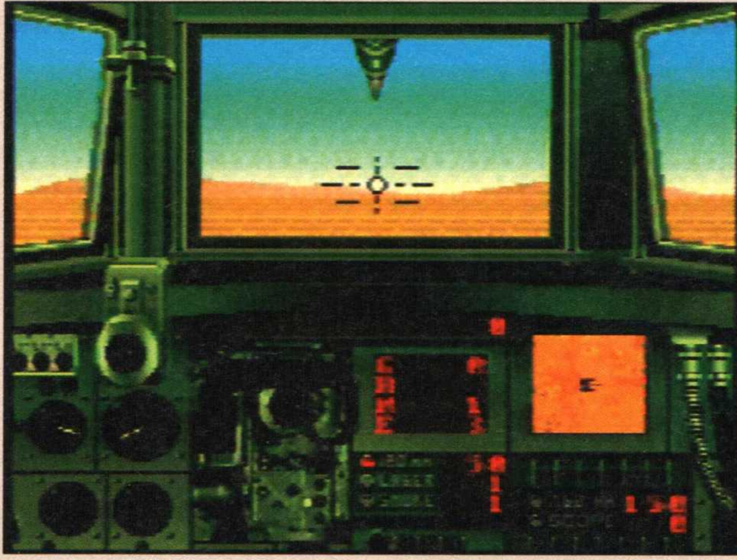
TTLETANK
HE GULF



Gnadenlos bauen sich Feindpanzer vor Eurem Visier auf. Wer hat da überhaupt eine Chance, vorbeizuschießen?



Auf das Intro folgt die Wahl. Stellt Eure Optionen ein und beginnt die nächste Runde.

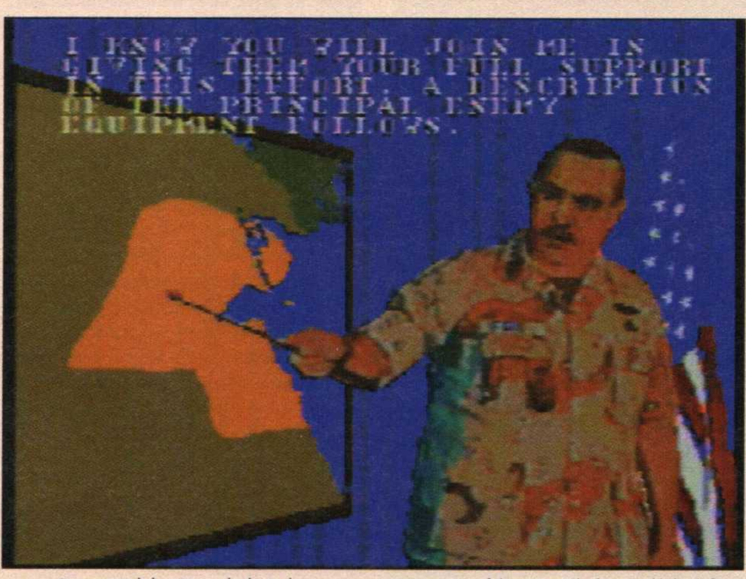


Scheinbar friedlich liegt das erste Kampfgebiet in der Wüstensonne. Begutachtet Eure Waffen und wählt bei der Zielerfassung die richtigen Ikons Wo ging es noch nach Bagdad?



terten Widerstand und werden für schweißnasse Finger sorgen. Habt Ihr alle zehn Einsätze bestanden, wird Euch auch der allerletzte Kampf nicht schwerfallen. Andererseits werdet Ihr mangels Passwortsystem zu einer Mammutsitzung gezwungen Das Spiel kann nur in einem Rutsch gelöst werden. Eigentlich keine üble Idee.

Super Battletank ist eine actionlastige Panzersimulation. Solide ausgeführt, kann es aber nicht zu Begeisterungsstürmen hinreißen. Panzer sind nun einmal nicht aufregend!



Euer persönlicher General gibt Euch ein paar gute Worte mit auf den Weg. Glaubt er wirklich, daß der Krieg so viel Spaß macht?

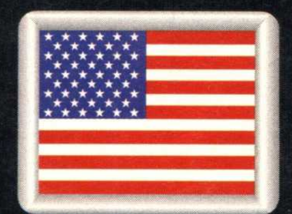




SUPER BATTLETANK

ABSOLUTE ● IMPORT

FORMAT....4Mbit
SPIELER....1
STUFEN....10
SCHWIERIGKEITSGRADE....1
BESONDERHEITEN....n/v
KONTAKT
Import



AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 68%
▲ Beeindruckende Videosequenzen zwischendurch.
▼ Ansonsten leere, eintönige Landschaften.

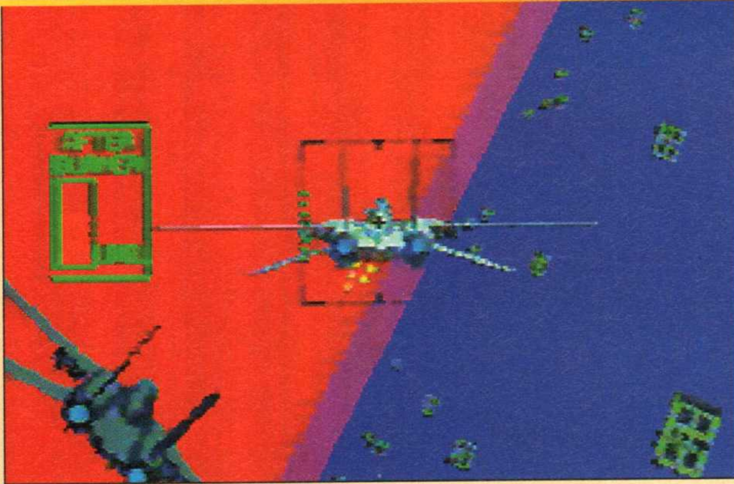
MUSIK 64%
▲ Tolles Intro und realistische Sounds...
▼ ...die sich aber leider immer wiederholen.

SPIELABLAUF 48%
▼ Wenige Steuermöglichkeiten veringern den Spielspaß.
▼ Die Waffenauswahl ist für Paniksituationen ungeeignet.

ANFORDERUNG 50%
▲ Nur Anfängern zu empfehlen.
▼ Die ersten Missionen sind zu einfach, die späteren mit Routine zu bewältigen.

PROSCORE 44%

Super Battletank wird den Erwartungen nicht gerecht und wird viele enttäuschen.

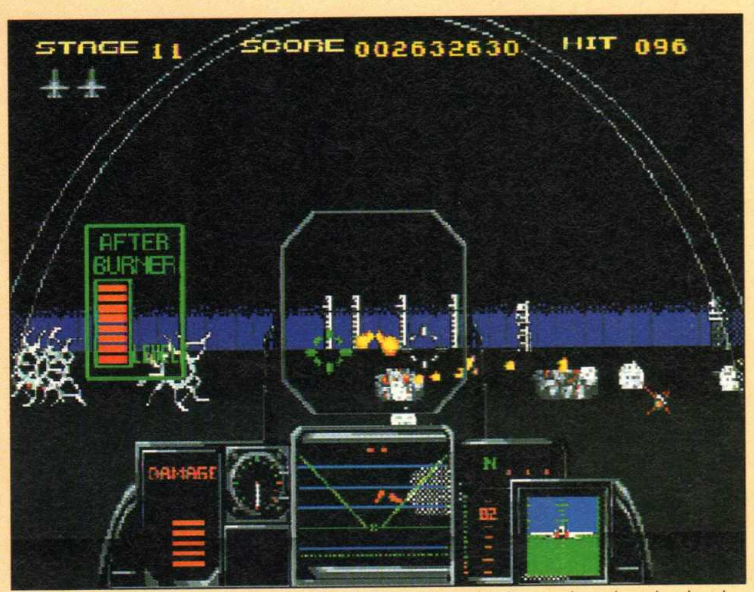


Verfluchter Mist! Da habe ich mich ja schön vermanövriert. Wenn Dir der Feind so hart am hinteren Steuerruder hängt, hilft nur noch der Nachbrenner!

MEGA-CD

Afterburner III lockt Euch mit einer farbenprächtigen Verpackung in das Cockpit einer F-14 Tomcat. Hier werden Eure Wunschträume von Dogfights und Top-Gun-Ausbildung endlich pixelierte Wirklichkeit. Schon Afterburner II hat so manchen Gamepro nächtelang wach gehalten und diese Trilogie verspricht nicht mehr und nicht weniger. Verantwortlich für das Spiel zeichnet CRS, ein relativer Newcomer in der Welt der Mega-CD. Umprogrammierung und neues Styling sollen das Spiel zum einmaligen und aufregenden Erlebnis werden lassen (Hmm - ob sich die Werbestrategen wohl ihr eigenes Gewäsch manchmal auch durchlesen?)! Ihr seid der Pilot einer F-14 Tomcat und Eure Mission ist es, ratet mal, jawohl, alles in unmittelbarer Sichtweite dem Erdboden gleich zu machen! Yo, schon wieder ein Spiel ohne jegliche Moralbegriffe. Also, wenn Ihr lieber auf ein unblutiges Vergnügen aus seit... Hände weg von diesem Spiel!

Für den hemmungslosen Rest verspricht Afterburner III eine Menge Action, die selbst abgebrühte Kriegsveteranen mit Herzschrittmacher wieder munter macht!

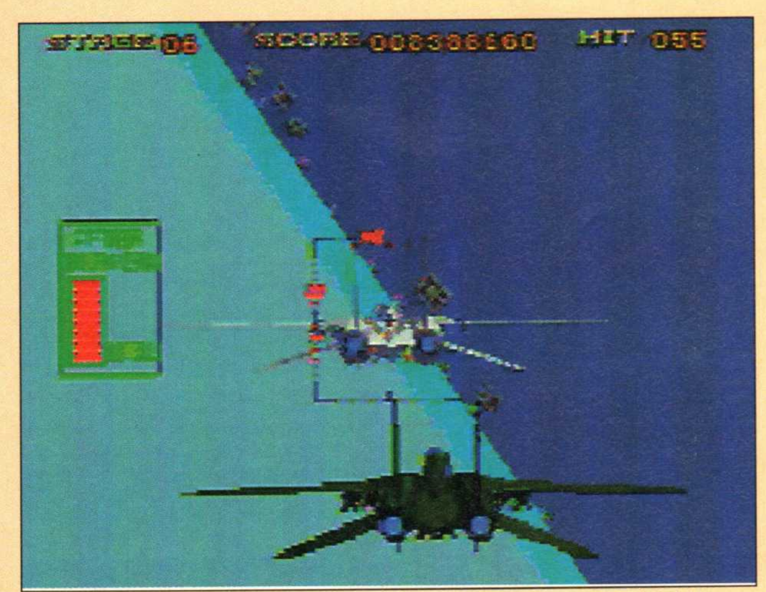


Ein Panoramablick auf den feindlichen Flughafen mit den Landebahnen. Leider ändert sich nicht viel an dieser Perspektive, und besonders viel ist auf dem Bildschirm auch nicht gerade los. Gameplay ade, oder was?

Obwohl die Mega-CD zweifelsohne zu den besten Erfindungen seit der Entdeckung des Feuers gehört, läßt sich ein enttäuschender Aspekt kaum verschweigen - Fast alle CD-Games werden lauthals von der Werbung angepriesen, ohne diesem selbstverherrlichten Eigenlob auch nur halbwegs gerecht zu werden. Leider sieht es mir, als ob auch dieses Game-Exemplar zu dieser Gattung zählt. Obwohl alle Zutaten für ein Spiel mit Wumm und Furore vorhanden sind, werden die Möglichkeiten nicht einmal andeutungsweise ausgeschöpft. Diese Tatsache spiegelt sich aber NICHT in den Title-Shots und Option-Screens wieder - die sind nämlich echt Spitze! Na ja, die Grafiken sind eher Durchschnitt und lassen das Potential der Mega-CD ungenutzt, aber die allgemeine Atmosphäre gewinnt durch einen absolut fetzigen Soundtrack!

Die Optionen lassen keine Wünsche offen - Es gibt drei Schwierigkeitsgrade, mehr als zehn unterschiedliche, digitalisierte Soundeffekte allein für den Piloten und jede Menge Optionen für die Waffenbestückung. Aber wenn der Option-Screen verblaßt, geht es rapide bergab. Die CD braucht absolut Lichtjahre, um das Programm einzuladen. Weniger geduldige Gemüter als meine Wenigkeit spielen sicherlich nach kurzer Zeit mit dem Gedanken, dem Ladevorgang mit der Faust ein wenig nachzuhelfen.

Wenn das Spiel schließlich eingeladen ist, beginnt die Herausforderung! Die Welt erscheint in echter Simulationstradition - aus dem Cockpit. Natürlich gibt es in einem Hi-Tech-Jäger jede Menge Knöpfe, Tasten und Armaturen, aber leider arbeiten nur wenige davon - ein Beweis für das fehlende Gameplay-Design. An dieser Tatsache stößt man sich im Laufe des Spiels immer wieder. Obwohl



Mit dem Nachbrenner legt Ihr normalerweise blitzschnell einige Meilen zwischen Euch und den feindlichen Jäger, aber mit einem Top-Gun-Piloten am Arsch sieht die Sache doch ein wenig anders aus.



In dichter Entfernung zum Boden zu fliegen macht es leichter, die feindlichen Bodenstationen auszuheben, aber man sollte nicht so tief fliegen, daß man sich in den nächsten Maulwurfshügel bohrt!







das Prinzip, das dem Spiel zugrunde liegt, eigentlich recht gut gelungen ist, kann niemand tosenden Beifall erwarten, wenn ich zwanzig Level durchgespielt habe, die sich nur in Kleinigkeiten voneinander unterscheiden. Langeweile ist also vorprogrammiert!

Die Steuerung ist begrenzt, spricht aber gut an. Es gibt nur zweieinhalb Geschwindigkeiten - schnell, langsam und andere Fighter abschießen, was ja wohl nur als halbe Geschwindigkeit gelten kann. Es gibt keine Wahl der Waffen, keine Höhenanzeige und kaum eine Warnung vor herannahenden Gefahren. Abfangraketen scheinen aus dem Nichts zu kommen und das Ausweichen auf derartig kurze Entfernung ist fast unmöglich!

Wenn in diesem Spiel etwas Lob verdient, sind es die Soundtracks. Deren Qualität kann sich ohne weiteres mit einer normalen CD messen. Die Soundeffekte und digitalisierten Sprachfetzen lassen ebenfalls nichts zu bemängeln. Leider paßt die Musik für europäische Ohren überhaupt nicht zum Spiel. Da gibt es beispielsweise Techno-Samples und einen dumpfen Bass, der bis in den Magen durchschlägt, wie gesagt, besser für eine Autobahnfahrt im Cabrio geeignet als für einen Flugsimulator.

Falls es etwas gibt, was dieses Spiel aus der Bredoille retten könnte, sind es die Grafiken, aber auch hier ein fettes Denkste! Die Grafiken sind eng an Simulatorspiele wie F-22 angelehnt, aber damit hat es sich auch schon. Für eine Mega-CD, die ganz andere Datenmengen handhaben kann, eine mehr als magere Ausbeute.

Ein Wort zur Ehrenrettung. Obwohl die Grafiken nur Durchschnitt sind, Animation und Geschwindigkeit sind makellos gelungen, manchmal kommt sogar ein richtiger Geschwindigkeitsrausch auf. Auch die Sequenzen rollen ruckfrei ab - ein Merkmal, das in vielen anderen Flugsimulatoren leider immer noch fehlt.

PROTIP Legt Euch einen Joystick mit Auto-Fire zu, weil Euch sonst blitzschnell riesige Blasen am Daumen wachsen!

Wenn Ihr auf gehirnlose Shoot-'em-Ups steht, liegt Ihr mit diesem Spiel voll im Trend. Pfeift Ihr Euch aber normalerweise lieber ein gehaltvolles Gameplay rein, laßt bloß die Finger von diesem Spiel, sonst macht sich schnell die große Langeweile breit.



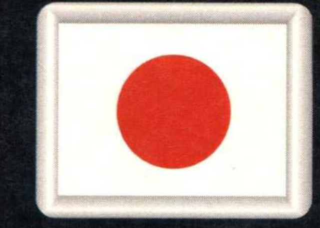


AFTER BURNER III

CRS ● IMPORT

CD ZUGRIFF..........langsam
SPIELER..........1
STUFEN..........40+
SCHWIERIGKEITSGRADE....3
BESONDERHEITEN..........n/v
KONTAKT
Import





AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 50%
▲ Zügig ablaufende Animation und ruckfreie Intro-Screen.
▼ Die Hintergründe bieten wenig Detail, eine gedankenlose Unterlassungssünde.

MUSIK 90%
▲ Die Soundtracks sind Spitze und besitzen höchste Klangqualität.
▲ Digi-Samples und Soundeffekte sind ebenfalls brillant und heben den Spielwert ein wenig.

SPIELABLAUF 55%
▲ Geschworene Fans von Fight-Blaster-Spielen fühlen sich sofort im siebten Himmel.
▼ Aber für den Rest der Welt ist das Spiel zu repetiv und langweilig.

ANFORDERUNG 70%
▲ Die ersten Level sind das Training für die späteren Missionen, aber viel zu leicht.
▼ Spätere Level sind zu schwierig und frustrierend.

PROSCORE 55%

Ein unterdurchschnittliches Spiel, das auf der Mega-CD völlig fehl am Platze ist, besonders wenn der Ladevorgang zehnmal länger als bei einem gewöhnlichen Modul dauert.

Disney's Ariel – The Little Mermaid



Ursula, die böse Seehexe im Unterwasserreich hat einen üblen Plan ausgeheckt und verwandelt zahllose Meeresbewohner in traurige kleine Polypen, die sie dann einsperrt. Schlimmer noch, sie verhext sogar friedliebende Seekreaturen, damit diese ihre magischen Exkursionen bewachen, während Ursula ein Mitglied der königlichen Familie entführt. Die noch in Freiheit befindlichen Meeresbewohner haben alle Hoffnung aufgegeben, da tauchen plötzlich Ariel, eine junge Meerjungfrau, und ihr Vater Triton auf, um den Bewohnern ihres Königreiches zu helfen.

Das Spiel ist eine leicht gestutzte Version von Ecco, bei der Ihr wahlweise in die Rolle von Ariel oder Triton schlüpfen dürft. Ariel benutzt ihre wunderhübsche Stimme, um die Meeresbewohner vom Zauberbann zu erlösen, während Triton Feuerbälle und Blitze schleudert, um seine Untertanen zu befreien. Ihr müßt Euren gewählten Charakter durch die gigantischen unterseeischen Level führen und dabei alle eingesperrten Meeresbewohner befreien. Dabei dürft Ihr Euch allerdings nicht von den verhexten Untertanen Ursulas erwischen lassen. Schließlich steht Ihr der bösen Zauberin gegenüber, um Euer Königreich und seine Einwohner für immer aus Ursulas Bann zu lösen.

Auf Eurer Suche könnt Ihr Euch mit allen möglichen Fischen anfreunden, die Euch dann in Eurer Mission helfen. So gräbt der Digger-Fisch verborgene Schätze frei, die Flunder bewegt Felsbrocken und andere Blockaden, während Sebastion für kurze Zeit als Schutzengel über Euch wacht.

Eure Suche wird ständig von anderen Kreaturen wie Krabben, Muscheln oder Seetang gestört und selbst ein Haifisch versucht, sich ein gutes Stück von Euch zu sichern. Ein Treffer kostet Euch wertvolle Lebensenergie, die Gott sei Dank aber durch Herzen am Meeresboden wieder aufgefrischt werden kann.

Die Grafiken sind groß, klotzig (nein, nicht großklotzig) und hübsch bunt. Die Animation der Spielfiguren und das Scrolling ist clever und völlig ruckfrei realisiert. Die Musik hat einen herzlichen, unterschwelligen Disney-Stil, während die wenigen vorhandenen Soundeffekte mit Okay abschneiden.



Wie bereits erwähnt ist dies eine speziell für Kinder zurechtgeschneiderte, adaptierte Version von Ecco. Trotz der vier Level ist für reichlich Unterhaltung gesorgt, eine willkommene Abwechslung insbesondere für die jüngeren Spielanfänger.

MEGA DRIVE

ARIEL

SEGA ● DM 99.95 ● FEBRUAR

GRAFIK	74%
MUSIK	78%
SPIELABLAUF	76%
ANFORDERUNG	79%

PROSCORE 79%
Ein spitzenmäßiges Entdeckerspiel, das die Jüngeren auch für längere Zeit beschäftigen kann.

Talespin

Baloo und Kit führen eine kleine Boot- und Frachtfirma mit einem einzigen Flugzeug. Eines Tages hören sie von einem Wettbewerb, für den Ladungen von neun exotischen Orten rund um die Welt abgeholt werden sollen; sie müssen allerdings gegen ein Zeitlimit und andere Wettbewerbsteilnehmer arbeiten. Der Preis: Ein äußerst günstiger Vertrag, der ihre Firma "Higher for Hire" für die nächsten paar Jahre finanziell gut im Rennen halten sollte. Da ist nur ein kleines Problem: Um ihren Rivalen Shere Khan zu besiegen, müssen sie das Rennen in 7 Tagen beenden!

Talespin kann im ein- oder zwei Spieler Modus gespielt werden. Die Spieler kontrollieren eine der beiden Figuren und helfen sich gegenseitig, die vielen Probleme zu überkommen, denen sie in jeder Stufe gegenüberstehen.

Tailspin kommt in zwei Abschnitten; Der Plattformabschnitt auf dem Boden, indem Du nach der nächsten Ladung suchst, die Du liefern sollst, und den "Luftabschnitt", in dem Du zwischen den Ladungen hin- und herfliegst. Auf dem Bodenabschnitt begegnest Du allen möglichen wilden und nicht so wilden Charakteren, die Dich aufhalten wollen. Baloo stößt alles, was sich ihm in den Weg stellt, mit seinem Bauch zur Seite, während Kit sein Katapult wie ein Maschinengewehr benutzt! Im Luftabschnitt fliegt Baloo ein großes gelbes Wasserflugzeug namens Sea Duck. Es ist mit einer Fettspritze bewaffnet, das die feindlichen Propeller verklebt und sie wie Backsteine aus dem Himmel fallen läßt. Kit fliegt einen kleinen Airfoil und wird von seiner Wurfschleuder unterstützt. In ihren neuartigen Transportmitteln, mußt Du Baloo und Kit heil und ganz zu Orten wie Italien, San Fransisco, Ägypten und Indien bringen.

Die Grafik ist für ein Plattformspiel etwas mickrig geraten und das Spiel hätte sehr viel besser wirken können, wenn die Sprites größer und die Hintergründe etwas interessanter gestaltet worden wären. Der Sound ist mittelmäßig, Niedliche Melodien, aber langweilige Soundeffekte verbessern die Atmosphäre auch nicht gerade.



Dieses Spiel ist ziemlich mittelmäßig und hat nicht viel Neues zu bieten, aber wenigstens gibt es eine Zwei Spieler-Option, was in dieser Welt der Ein Spieler-Games ja etwas wert sein muß.



MEGA DRIVE

TALESPIN

SEGA ● DM99.95 ● FEBRUAR

GRAFIK	72%
MUSIK	68%
SPIELABLAUF	70%
ANFORDERUNG	76%

PROSCORE 71%
Mit jeder Menge farbenfroher Szenen und einem Zwei Spieler-Modus ist dieses Spiel etwas für Zeichentrick-Fans und Plattformfanatiker.

STREETS OF RAGE



STREETS OF RAGE

SEGA ● DM89.95 ● FEBRUAR

FORMAT....................2Mbit
SPIELER..........................2
STUFEN...........................5
SCHWIERIGKEITSGRADE....1
BESONDERHEITEN...........n\v
KONTAKT
Sega ✆ 040/2270961



AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 77%
▲ Farbenfrohe Hintergründe halten Dein Ineresse gefangen.
▼ Die Haupt-Sprites sind zu klein und oft kaum sichtbar.

MUSIK 72%
▲ Die Atmosphäre ist durch eine orientalische Melodie bestimmt.
▼ Die Spot-Effekte sollten realistischer sein, wenn Du getroffen wirst.

SPIELABLAUF 90%
▲ Der von Dir kontrollierte Kämpfer kann unter mehreren Bewegungsarten wählen.
▲ Jede Menge Gegenstände können von dir eingesammelt werden.

ANFORDERUNG 84%
▲ Langlebigkeit ist auf jeden fall großgeschrieben, mit sehr wenigen Continues.
▲ Mit den verschiedenen Schwierigkeitsstufen bleibt die Mission immer eine Herausforderung.

PROSCORE



86%

Ein anständiges Spiel, das Beat'em Up - Fans gefallen wird und bestimmt eine sehr populäre Game Gear-Version.

GAME GEAR

Das hochgelobte Super Beat'em Up hat zu guter Letzt das Game Gear erreicht. Streets of Rage war ein sehr erfolgreich auf dem Mega Drive, wird es auf der tragbaren Version denselben hohen Standard erfüllen? Wegen der großen Nachfrage hatte ich schon hohe Erwartungen. Wie in allen Beat'em Ups besteht Deine Aufgabe darin, Dich von Level zu Level zu arbeiten und dabei alles zusammenzuschlagen, was sich Dir in den Weg stellt. Eigentlich ganz einfach, aber vielleicht hat Streets of Rage ja etwas Neues und Originales zu bieten...Für diejenigen, die die Handlung nicht kennen: Du hast die Cahnce, einen von zwei jugentlichen Polizisten zu kontrollieren. Wie sich später in der Geschichte herausstellt, haben sich die beiden entschieden, ihre verfrühte Pensionszeit damit zu verbringen, der schikanierten Bevölkerung beizustehen. Du bist angeworben worden, sie in ihrer gefährlichen Mission, den Leuten ihre Stadt wiederzugeben, zu unterstützen. Wird es ihnen gelingen?

PROTIP Während Du den zweiten Wächter bekämpfst, greife ihn wiederholt mit einem "fliegenden Tritt" an, um der Flamme auszuweichen. Wiederhole diese Prozedur, sobald er am Boden ist, um ihn zu killen.

Der erste Eindruck ist nicht besonders toll. Der Hauptunterschied zwischen der Original-Mega Drive-Version und dieser ist, daß nur zwei anstelle von drei Figuren zur Wahl stehen.

Glücklicherweise ist ein Zwei Spieler Link-up-Modus mitenthalten, so daß Du zwischen Axel und Blaze wählen kannst.

Wenn die Intro aufhört, wählst Du Deine Figur aus und beginnst die erste Runde. Die Sprites scheinen viel zu klein zu sein, um das`Spiel zu einem Vergnügen zu machen, aber die relativ lange und anspruchsvolle erste Runde sind eine angenehme Überraschung. Vom Spiel ist wenig verlorengegangen und die Gegner sind sicherlich so schwer zu schlagen wie immer.

Während man sich durch die generell ziemlich langen 5 Runden arbeitet, begegnet man einer Vielzahl von Spezial-Gegenständen, die nur darauf warten, eingesammelt zu werden, wie z. B. ein tödliches Messer oder ein sehr origineller Pfefferstreuer. Die One-Up und Continue und Cntinue-Bonusse sind nützlich, aber nicht sehr häufig. ●

So wie bei den anderen Beat'em Ups kannst Du bald nicht mehr abwrten, herauszufinden, was um die nächste Ecke passiert. Es ist auch eine Herausforderung, zu entdecken, wieviele Feinde Du umlegen kannst, ohne ein Leben zu verlieren und dieses Spiel hat sicherlich jede Menge zu bieten.

Die Mission endet am Syndikat Hauptquartier, wo auch eine angenehme Änderung in der Landschaft stattfindet, wo Du dem Endgegner gegenübertrittst.

Das Enttäuschendste an Streets of Rage ist, daß`Leute, die Denkspiele mögen andauernd hoffen, daß etwas anderes passiert. das passiert zwar nicht, aber darum geht es ja auch gar nicht. Wenn Du ein Beat 'em Up willst, könntest Du kein besseres finden.

Hier zeigt es sich, wer ein Mann und wer ein Knäblein ist, besonders dann, wenn die Wächter auf dem screen erscheinen und versuchen, Dir das Leben schwer zu machen.

pro Leserbriefe



Vielen Dank allen Leuten, die uns so eifrig geschrieben haben; weiter so Fans, alle Eure Einsendungen werden mit Interesse gelesen. Besonders freuen wir uns auch über Gemaltes, Gezeichnetes und wirklich verrückte Fotos (am besten mit Euren Sega Konsolen.)Diese gelungene kleine Zeichnung von Sonic hat sich seinen Platz auf unserer Leserbriefseite verdient; leider ist uns der Name des Einsenders verlorengegangen, bitte verseht die *Rückseite* Eurer Einsendungen mit Eurem Namen und Adresse! Veröffentlichung garantiert, soweit möglich. Das Recht, Briefe zu kürzen, behalten wir uns vor. Die beste Einsendung wird mit einem SegaPro T-Shirt ausgezeichnet!

Also greift zum Griffel, Bleistift, Pinsel oder was auch immer und legt los, wir warten sehnsüchtig auf Eure Post! Schreibt an:

Korrespondenz, SegaPro Leserservice, Postfach 101 905, W-4630 Bochum 1.

LEMMINGS CODES

Seit der ersten Ausgabe Eurer Zeitschrift SEGAPRO bin ich von ihr begeistert.

Als ich mir das Heft Nr. 4 kaufte und dort die Codes für mein Lieblingsspiel *Lemmings* fand, war ich total begeistert, doch zu meiner großen Enttäuschung mußte ich feststellen, daß von diesen Codes kein einziges zu gebrauchen ist! Was sind das für Passwörter, die Ihr dort veröffentlicht habt? Wo bekomme ich jetzt die richtigen Codes her?

Detlef Martin

Ich habe mit Erschrecken feststellen müssen, daßs die Lemmingscodes im Februar-Heft leider bei meinem Modul, Mega Drive, nicht anzuwenden sind. Wieso? Es ist ein 1992 Baujahr, Made in Japan.

Reinhard Klenner

An Detlef, Reinard und andere Leser unsere Entschuldigung, daß sie die Lemmings-Codes in SegaPro-Ausgabe 4 auf ihrer Konsole nicht benutzen konnten. Diese Codes stimmen nur mit den amerikanischen Versionen überein.

Wir werden die korrekten Lemmings-Codes komplett in unserer nächsten Ausgabe abdrucken!

MEGA CD

Ich bin an der europäischen Mega CD interessiert, könnt Ihr mir einige Infos darüber geben, z. B. Erscheinungsdatum, Kosten usw.?

Hanno Lehmann, Kiel

Die europäische Mega CD kommt voraussichtlich im April dieses Jahres auf den Markt und wird um die 800 DM kosten. Dieser Preis schließt die "Klassik CD" mit ein. Ungefähr 50 CD-Spiele werden in diesem Jahr in Umlauf gebracht werden.

Leider gibt's noch keine Neuigkeiten über die Mega CD 2. Ein Neuentwurf ist Ende 1993 in Japan geplant.



EIN GROßES LOB FÜR SEGAPRO!

SegaPro ist die beste Zeitschrift, die es gibt. Sie ist interessant, aufregend und farblich sehr gut Durch sie habe ich viele Spiele schnell gekonny. Ich hole sie mir jeden Monat und freue mich immer auf die nächste Ausgabe.

Weiter so!

Fragen:

Wird es die folgenden Spiele auch fürs Master System 2 geben:

World of Illusion, WWF Wrestlemania und Tiny Toons Adventure?

Gunnar Töpel, Neustadt/Orla

World of Illusion wird in Land of Illusion umbenannt und nur Mickey Maus wird darin erscheinen, ohne Donald (!!). Es sollte seit März für DM 89.95 erhältlich sein. WWF wird vorraussichtlich im Spätsommer oder Herbst 1993 herauskommen; Für Tiny Toons dagegen gibt es leider keinen Veröffentlichungstermin.

ADAPTER

Ich bin erst seit zwei Monaten stolzer Besitzer eines Mega Drives und habe deshalb noch viel zu lernen. SegaPro hilft mir dabei. Trotzdem entstehen Fragen im Bezug auf Japan und USA Importe, da ich mir welche kaufen möchte. Ich habe einen Game-Adapter. Können damit alle Japan und USA Importe gespielt werden?

Michael Weihrauch

Ja, alle; außer denen, die den neuen Sega Lockship haben (wie z. B> Streets of Rage), d. h. ca. 95% aller Spiele. Sei jedoch gewarnt: Die japanischen Spiele haben noch immer den japanischen Text, sogar die mit Konverter.

NOCH KEINE RENTNER-BAND

Ich bin beeindruckt! Endlich ein Videospiele-Magazin, das tatsächlich die auf dem Titelblatt versprochene Ausführlichkeit auch im Innenteil erfüllt.

Danke für den Sonderteil über Sonic 2.

Außerdem möchte ich Herrn Paul Ranting aus St. Peter-Ording beruhigen, der sich in Ausgabe 2/93 mit 33 Jahren zur Minderheit zählt. Auch wenn ich mich (27 Jahre) bei meinen Einkäufen in diversen Spielwarengeschäften manchmal zwischen den 10- 16jährigen Kids vor den Sega-Konsolen etwas deplaziert vorkomme, schmälert dieses sicher nicht meinen Spaß am Spiel. Sicherlich werde ich auch noch im hohen Rentenalter über die Qualität und den Einfallsreichtum der Sega-Spiele begeistert sein.

Blasen und Hornhaut hatte ich nur an den Fingern, als ich noch tüchtig auf dem User-Pad meines ehemaligen NES herumdrückte. Ganz sicher würde Herr Ranting bei den etwas trägen Bedienungselementen größere Schwierigkeiten bzw. Schmerzen haben.!

Andrea Schäfer, Paderborn

Leser-Meinung...

World of Illusion

Zunächst einmal die Grafik! Ach...Grafik. Man denkt, man sieht sich einen Zeichentrickfilm an. Meine Wertung: 92% wegen der Spitzenanimation und der super Vorder- und Hintergründe. Der Sound ist mir ein wenig zu lahm; der von Sonic 2 gefällt mir da besser. Aber wegen der Soundeffekte und der guten Sprachausgabe: 85%. Der Spielabiauf steht bei mir auf 90%:

Für Mickey und Donald sind die Level jeweils anders und zu zweit macht es nochmal soviel Spaß! Jetzt zur Anforderung. Also Anforderung kann man eigentlich nicht sagen, weil das Spiel viel zu einfach ist. Aber wegen der verschiedenen Puzzles (besonders zu zweit!) kann man darüber schonmal hinwegsehen. Es`macht immer wieder Spaß, mal schnell durchzuspielen.



GRAFIK 92%
▲ Spitzenanimation der Helden
▲ Super Vorder – und Hintergründe

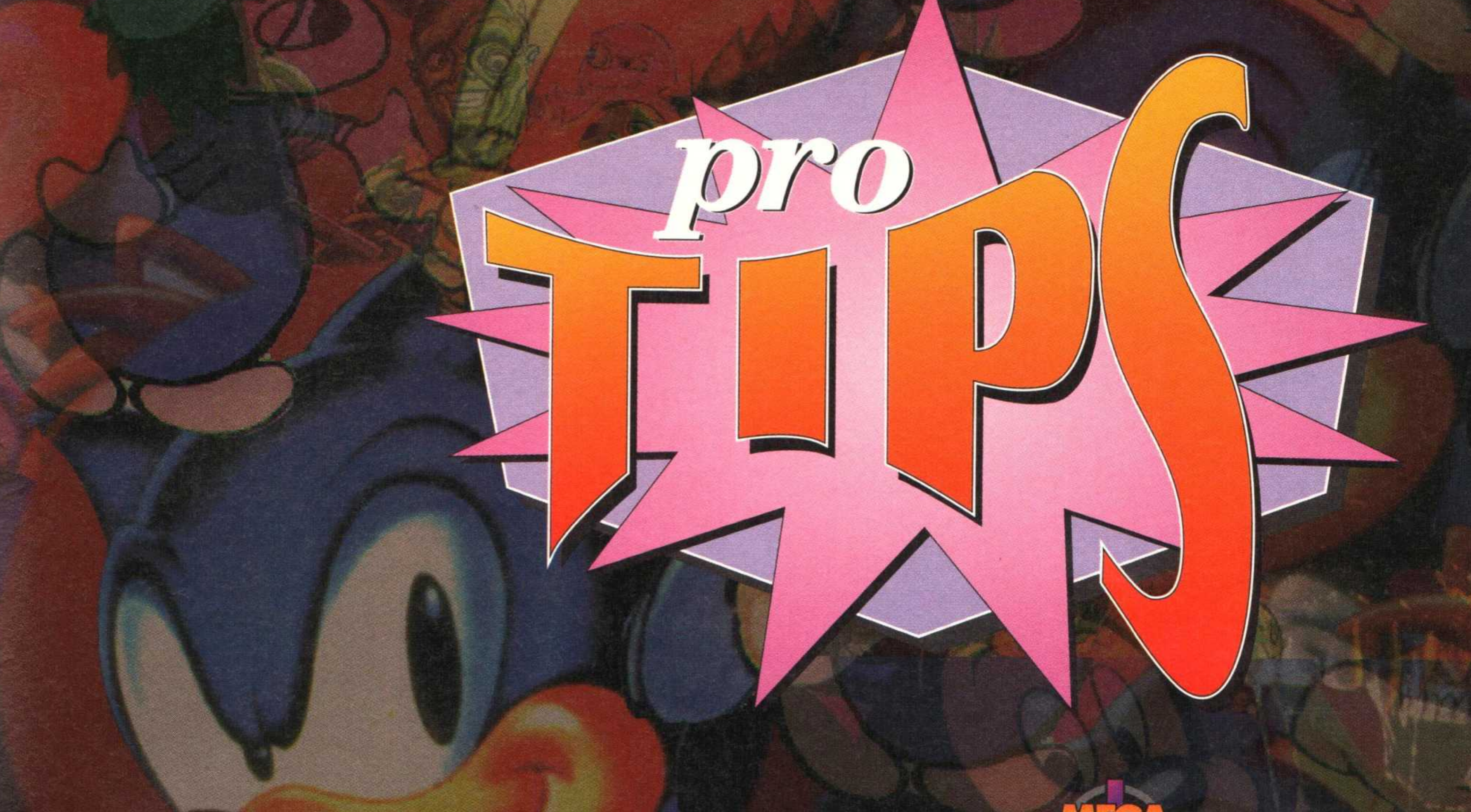
SOUND 85%
▼ Der Sound ist ein bißchen lahm
▲ Gute Sprachausgabe

SPIELABLAUF 90%
▲ Man spielt immer wieder
▲ Zu zweit doppelt soviel Spaß

ANFORDERUNG 80%
▼ Viel zu einfach
▲ Man spielt gern noch einmal

JAM SCORE 89%

Von Jan Bouvelt, Elmshagen



Bereite Dich auf eine Tips-Explosion vor! Diesen Monat bringen wir Euch 22 Seiten voller Super-Tips für Eure Sega-Konsole. Wir machen uns über Sonic 2 auf dem Mega Drive her; für Besitzer eines Master Systems haben wir die Gesamtlösung für Prince of Persia aufgezeichnet.

Außerdem in dieser Ausgabe: Tips und eine ausführliche Anleitung zum brillianten Midnight Resistance auf Mega Drive.

Nur SegaPro bringt Euch jeden Monat diese Art der "Spielberichterstattung"! Zu Beginn findet Ihr auf den nächsten beiden Seiten die Tips, die Ihr eingesendet habt – und wenn Ihr genau hinseht, werdet Ihr entdecken, wie Ihr Software für Euer Sega-System gewinnen könnt. Genug geredet... hier kommt die Tips-Explosion!!

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

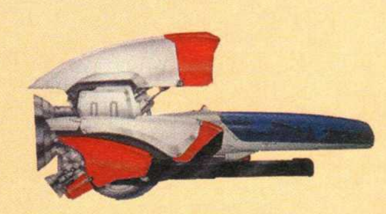
GAME GEAR

THUNDER-FORCE IV



Action Replay Codes

FF800A0001 = Lichtstrahl
FF8000400 01 = Schutzschirm
FFF2DD00FF = Alle Waffen verfügbar
FF8003000 1 = Klaue
S.Pabst, Mühlheim/Ruhr



BATMAN

Level 1
Ihr besiegt den Endgegner, indem Ihr Euch ca. 2 cm vor ihn stellt. Macht nun ein Salto. Sobald Ihr hinter dem Endgegner aufgekommen seid, schlagt Ihr ein- oder zweimal zu. Wiederholt das etwa 10mal und er macht sich vor Angst in die Hosen. Rechts neben dem ersten Schacht werdet Ihr ein Bonusleben finden.Klettert hinunter in den Schacht. Wenn Ihr Euch auf der dritten beweglichen Plattform befindet, drückt einmal den C-Knopf und orientiert Euch weiter nach unten. das Extraleben ist nun wieder an Ort und Stelle. Kämpft Euch mit den aufwärts schwebenden Plattformen bis zum Ende des Schachts durch. Fahrt nach oben, besiegt den dort lauernden Gegner und hebt dann das Bonussymbol auf, springt nun immer wieder auf die oberste Plattform im Schacht, fahrt ein kurzes Stück nach unten und springt wieder herauf. Das Bonussymbol taucht plötzlich wieder auf; den Vorgang wiederholt Ihr, bis Ihr wieder 99 Schüsse habt. Nachdem Ihr im zweiten Schacht die neunte Plattform erreicht habt, seht Ihr einen Axtwerfer und dahinter 5 Bateranges. Versucht nun, den Bösling schnellstmöglich zu erledigen, um an die kostbaren Extras zu gelangen. Hüpft wieder auf die neunte Plattform und wartet dort, bis sie einmal hoch und wieder hinuntergefahren ist. Sobald Ihr jetzt aus dem Schacht springt, wartet eine kleine Überraschung auf Euch...

Level 2
Haltet Euch in diesem Abschnitt mit Eurem Batsmobil am besten in der oberen linken Ecke auf. Jetzt heißt's: Dauerfeuer! Hebt Euch die Raketen lieber für die schwereren Gegner , wie Panzer, auf. Um nicht mit den mienenlegenden Fahrzeugen in Berührung zu kommen, fahrt Ihr diesen immer so nahe wie möglich vor der Nase herum. Eure übriggebliebene Rakete benutzt Ihr am besten beim Endgegner. Seid auf der Hut und verliert die Bordkanone des Gegners nicht aus den Augen. Um den Streuschüssen zu entgehen, positioniert Ihr Euch am besten am unteren Bildschirmrand.
In der folgenden Sequenz müßt Ihr die oberste Plattform erreichen. Lauft nach rechts, so daß Ihr von der Plattform herunterstürzt. Im freien Fall leicht nach rechts steuern, um ziemlich weit unten drei Extraleben zu ergattern. Ihr müßt Euch jedoch damit abfinden, daß Ihr beim Sturz in den Abgrund eines Eurer gerade erhaschten Leben sofort wieder verliert. Dafür könnt Ihr den Vorgang beliebig oft wiederholen.
Über den Dächern von Gotham City könnt Ihr relativ leicht überleben, wenn Ihr Euch in der rechten unteren Ecke aufhaltet. habt Ihr die Hubschrauberformationen überstanden, solltet Ihr Euch erst einmal die Zusatzrakete im unteren Drittel des Bildschirms schnappen. Mit diesen wirklich nützlichen Raketen könnt Ihr Euch die wirklich tückischen Giftballons vom Leibe halten.
Der letzte Level - die Kathedrale - ist mit Sicherheit der schwierigste des ganzen Batman-Games. Selbst hartgesottene Batman-Spieler kommen hier nicht ohne weiteres durch.

Der Joker
Wenn der Joker erscheint, wartet Ihr auf seine erste Bewegung. Aus sicherer Entfernung beschießt Ihr ihn mit den Baterangs. Der Joker benutzt 2 Hauptwaffen. Duckt Euch bei seinem langläufigen Gewehr oder springt über seinen Flammenwerfer. Mit dem Kniesprung solltet Ihr auber auch dieses schwierige Problem meistern.
Torsten Hartmann, Nürnberg

DRAGON'S FURY

Es ist möglich, die maximale Kugelzahl von 98 + 1 im Shooter zu erreichen, indem man mit der Chance-Kugel, die man mit etwas Glück erhält, alle 109 Zauberer abschießt.
Um an die 1 Milliarde Punkte zu kommen, empfehle ich, während des Spiels ab und zu an die Start/Pause-Taste und danach die A-Taste für das derzeitige Passwort zu drücken.



Nun ist das aktuelle Passwort gespeichert Danach kann das Spiel mit der Starttaste fortgesetzt werden. Wenn nun eine Kugel verloren gegangen ist, kein Problem! Reset-Taste an der Konsole betätigen und neues Spiel mit dem noch gespeicherten Passwort beginnen. Die Kugelzahl bleibt erhalten, aber der Punktestand kann so gesteigert werden.
Zuletzt noch das Passwort, um zur Final Stage zu kommen:
K T C L A E 8 E B 9.
Ingo Hofmann, Minden

BULLS VS LAKERS

Wolltet Ihr schon immer mal dem Gegner beim Anspiel den kleinsten Spieler als Center verpassen? Oder den Gegner mit Spielern, die den FTG - Wert 1 haben, spielen lassen?
Dazu müsst Ihr nur bei einem Time-Out oder bei einer Substination mit dem C-Knopf von Eurer Aufstellung in die des Gegners wechseln, um ihm nun mit dem A-Knopf die Spieler zu "verpassen", die Ihr wollt. (Dieser Trick funktioniert nur im 2Player COOP Modus).
Tobias Hildenbrand, Oftersheim

THE LUCKY DIME CAPER

MASTER SYSTEM

Nördliche Wälder
Etwa in der Mitte lauern ein paar Biber. Diese pusten ein Blatt nach oben, das unter Donalds Gewicht jedoch nach unten sinkt. Wartet, bis es an der höchsten Stelle ist, springt drauf und weiter.

Bär
Plaziert Donald direkt vor das wiederliche Zotteltier und schlagt drauf. Lauft mit, wenn er versucht, abzuhauen.

Der amerikanische Wald
Wenn die zweite Schildkröte auf Euch wartet, auf den Baum springen - dort ist ein Leben. Danach von links auf die Schildkröte fallenlassen.

Löwe
Am linken Bildrand postieren, warten, bis er angerannt kommt, dann auf ihn springen, sobald er steht. Dieses wiederholen.

Die Anden
Im Tempel gibt es 2 Statuen, die Feinde werfen. Dort kann man sehr viele Extras sammeln.

Statue
Den Steinen ausweichen, hochspringen und die Statue schlagen.

Die tropischen Inseln
Am besten langsam durch den Level kämpfen.

Erster Rabe
Wenn er Bomben geworfen hat, stößt er ab. In diesem Moment von der gegenüberliegenden Plattform auf ihn springen. Das mehrmals wiederholen.

Pyramiden
Sobald Ihr einen Hammer habt, geht in die Schatzkammern.

Zweiter Rabe
Den fallenden Noten ausweichen, der Riesenschlange auf den Kopf springen, wenn sie aus dem Korb kommt. Warten, bis der Rabe nahe genung herangekommen istt, springen und schlagen; dieses wiederholen.

Südpol
Nie im Gegenwind über Abgründe springen. Bei der ersten Abzweigung den unteren Weg nehmen, bei der zweiten Abzweigung den rechten.

Dritter Rabe
Den Eisblock zerschlagen. Wenn der Rabe hinabstößt, schlagen. Wiederholen.

Gundels Schloss
Bei der ersten Abzweigung den rechten und bei der zweiten den unteren Weg wählen. Es ist zwar gefährlich, gibt aber viele Extras.

Gundel Gaukeley
Wenn sie Blitze wirft, links in die Ecke ducken. Danach warten, bis sie Bomben wirft und die Bomben am Boden sind. Schnell nach rechts laufen, hochspringen und auf die Kristallkugel schlagen. Dasselbe auf der rechten Seite wiederholen.



TAZ-MANIA

Bei Tazmania kurz vor dem Erscheinen des Titelbildes (nachdem Taz das S verspeist hat), auf beiden Control Pads A, B, C + Start gleichzeitig drücken. Wenn ein Klingelton ertönt, habt Ihr es richtig gemacht. Nun Start drücken. Drückt Ihr nun während des Spiels Pause und dann den Knopf C, so erscheint ein Zahlencode. Wenn Ihr jetzt A, B, C zusammendrückt, kommt Ihr in den nächsten Level.
R. Kaiser, Nürnberg

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

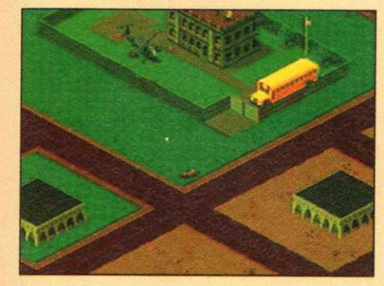
Als Passwort SMAILLIW eingeben. Schon kann man alle Level anwählen.



DESERT STRIKE

Passwörter

Level 2: VQJJEKJ
Level 3: ALHKHZS
Level 4: EEIPTRL
Alle Tips von Felix Triepel, Dörverden



NINJA GAIDEN

Passwörter:

Level 1: LEGND
Level 2: NINJA
Level 3: GIDEN
Level 4: ORGON
Level 5: SWORD
von Andreas Kaster, Bingen

GAME GEAR

SONIC 2

Wenn nach dem Einschalten nach der Sega-Schrift das Logo mit Tail, dem Fuchs, erscheint, müßt Ihr die beiden Knöpfe und die Strattaste gleichzeitig drücken und gedrückt halten. Wenn nun das zweite Logo erscheint, müßt Ihr die D-Taste schnell entgegengesetzt dem Uhrzeigersinn kreise. Wenn das Klingelzeichen ertönt, alle Knöpfe loslassen! Dann auf die Starttaste drücken. Nun erscheint ein Menü mit dem man sich alle beliebigen Level aussuchen kann. Das Spiel wird von Knopf 2 gestartet.
Stefan Reubelt, Schönau



AX-BATTLER

Passwörter

Firewood: BHFD-PLJG-PJIB-IMCA
Turtle Village: GJMI-NKIA-IHGI-EJKL
Sandmarrow: GIAL-IIEH-AHHB-CDNM
Holmstock: NJEA-MNCO-MOKJ-MGCC
Brookhill: NCDN-GPPN-AMKH-PIGL
North Valley: BMOC-MIFE-EOOC-NBOK

ROAD RASH

Hier ist ein kleiner Führer durchs Motorradrennen Road Rash. So kommt Ihr am schnellsten zur Traummaschine "Diabolo 1000":

Level 1
Dieser Level ist noch recht einfach. Spart einfach, bis Ihr das "Kamikaze" - Bike kaufen könnt. Auf keinen Fall solltet Ihr Euch das "Banzai" - Bike leisten, es ist im 2. Level von Nachteil.



Level 2
Dieselbe Prozedur. Fahrt einige Rennen 2mal, bis Ihr genügend Geld für das "Schuriken"- Bike zusammen habt.

Level 3
Auch hier sind einige Strecken mehrmals zu fahren, bis dann die Traumsumme von 25 000 eingefahren ist. Davon könnt Ihr Euch endlich das Diabolo 1000 kaufen. Danach kommen noch 2 harte Level!

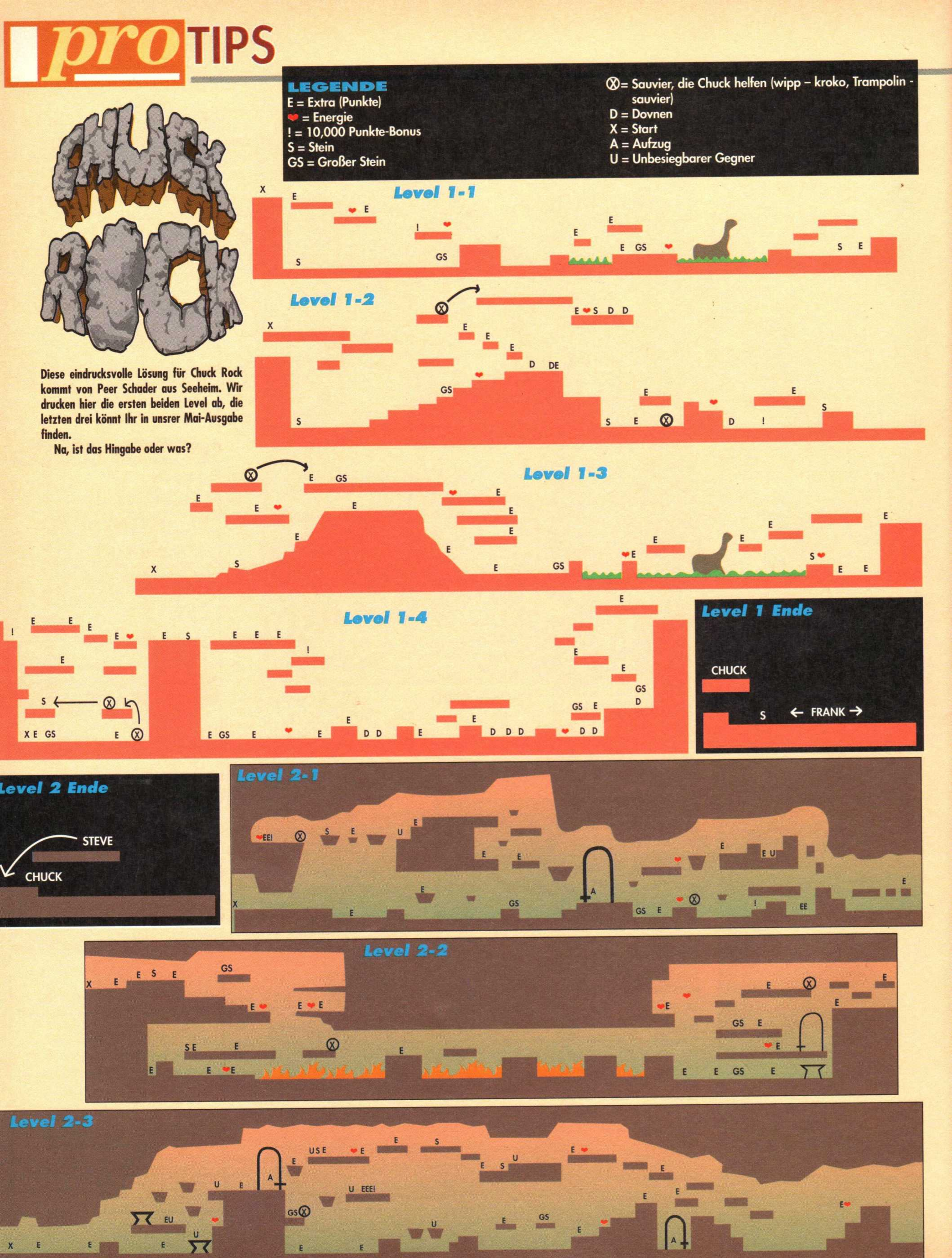
Probiert auch mal folgende Passwörter:
3444101M590
NV8UC3QS812

Und mit diesen beiden Wunderdingen bekommt Ihr gleich die Teufelsmaschine:
1151102881
001EO1UJFS
Ronny Valdorf, Chemnitz



KOSTENLOSE SPIELE!

Der Gewinner des Tips des Monats gewinnt ein Modul seiner Wahl! Schreibt an: SegaPro Lesertips, Postfach 101 905, W-4630 Bochum 1.



LEGENDE

E = Extra (Punkte)
❤ = Energie
! = 10,000 Punkte-Bonus
S = Stein
GS = Großer Stein
⊗ = Sauvier, die Chuck helfen (wipp – kroko, Trampolin - sauvier)
D = Dovnen
X = Start
A = Aufzug
U = Unbesiegbarer Gegner

Diese eindrucksvolle Lösung für Chuck Rock kommt von Peer Schader aus Seeheim. Wir drucken hier die ersten beiden Level ab, die letzten drei könnt Ihr in unsrer Mai-Ausgabe finden.

Na, ist das Hingabe oder was?



AUSGABE 7

Vorschau

Im nächsten SegaPro bringen wir Reviews über folgende Spiele:
Sunset Riders, Make My Video, Tecmo Soccer, Evander Holyfield Boxing, Super Kick Off, James Bond, Superman, Sherlock Holmes, Wonder Boy IV, G-LOC, Ariel, Another World, Chakan, Batman vs Joker, PGA Golf II, Hook, Batman Returns, Humans, Monopoly, Cluedo, Chuck Rock, Out Run 2019 und viele mehr.

Außerdem haben wir für Euch die konkretesten Anleitungen zu allen Sega Mega Drive, Master System und Game Gear-Spielen.

Die siebte Ausgabe von SegaPro ist vom 28. Mai an beim Zeitschriftenhändler erhältlich.

ZU GEWI

Drei Mega-Pr

Ein Mega Drive Magnum Set
inklusive Sonic The Hedgehog, Super Hang On, Columns und World Cup Italia.

Ein Game Gear Fun Set
inklusive Columns 2, Smash Tennis, Rally Challenge und Penalty Kickout.

Ein Master System + X Set
inklusive Sonic The Hedgehog, Alex Kidd und Tennis Ace.

Segas neue Sets bieten jedem potentiellen Sega Konsolen-Käufer viele Möglichkeiten, vom Standard-Set bis hin zu den neuen Sets, die wirklich etwas fürs Geld bieten und das gesamte Sega-Sortiment umspannen, einschließlich bis zu vier der meistverkauften Spiele.
Das neue Mega Drive Magnum-Set beinhaltet die neueste 16-bit Konsole mit 2 Kontroll-Pads und bis zu vier Spielen, angefangen mit Sonic The Hedgehog; außerdem das brillante Motorradrenn-Spiel Super Hang On, das Rätsel-Spiel Columns, nicht zu vergessen das gallante World Cup Italia. Jedes dieser Games ist schon jetzt ein Klassiker.
Mit dem neuen Game Gear Fun Set kommen auch vier Spiele, wie Columns 2, eines der besten Puzzle-Spiele und jede Menge Sport in Smash Tennis, Rally Challenge und dem großartigen Penalty Kickout.
Im Master System + X-Set sind zwar nur drei Spiele enthalten, aber Qualität zählt mehr als Quantität, oder? Wer könnte schon etwas gegen Sonic The Hedgehog, Alex Kidd und Tennis Ace einwenden? Wir jedenfalls nicht!
Sega geben jedenfalls demjenigen SegaPro-Leser, der die folgenden Fragen korrekt beantworten kann, die Chance, einen dieser drei tollen Sets zu gewinnen.
Finde also die richtigen Antworten zu den folgenden drei Fragen und schicke Deine Lösung auf einer Postkarte oder per Brief an:
Sega Wettbewerb, Postfach 101 905, 4630 Bochum 1.

NNEN!

eise!!!

1. Wie heißt der Level Boss in Sonic 2?
a) Tails
b) Robotnik
c) Claudia

2. Wieviele Abschnitte findest Du in jedem Level in Lemmings?
a) 30
b) 120
c) 180

3) Ab fin Shi
a)
b)
c) 8

Einsendeschluß ist der 30. April 1993.
Viel Glück!



Sonic the Hedgehog 2 wurde als eines der besten Spiele bezeichnet, die es je auf dem Sega Mega Drive gegeben hat. Dr. Robotnik zu besiegen ist keine leichte Aufgabe, wie Euch wahrscheinlich ja schon klar ist. Bereitet Euch auf die Mutter aller Schlachten vor und führt entweder Sonic oder Tails zu einem siegreichen Ende.

DIE SMARAGD HÜGEL ZONE

AKT 1

Für diejenigen unter Euch , die hinter einer SuperSonic Zeit her sind, gibt es die wichtigen SUPER SNEAKERS, die auf halber Strecke auf der obersten Etage vor der Röhren-Sektion gefunden werden. Benutze diesen Level, um wichtige Zeit zu gewinnen.

Gehe nach rechts und sammle alle vorhandenen Ringe ein. Das erste SUPER Teil, das Du finden kannst, ist ein SHIELD, das eingesammelt wird, indem man auf den ersten sich bewegenden Block springt um die oberste Plattform zu erreichen. Gehe nach dem Einsammeln nach rechts und wieder hinab.

Als nächsten Bonus gibt es einen geheimen Raum. Gehe über die Brücke, und wenn Du die sich vertikal bewegende Plattform erreichst, springe auf sie. Kurz bevor sie den Boden erreicht, drücke die LEFT-Taste, um den geheimen Raum zu betreten. Wenn Sonic den Raum verläßt, springe mit Hilfe der sich bewegenden Plattform auf den höheren Level. Springe auf die Feder, um neun Ringe zu sammeln. Wenn Du landest, laufe nach rechts. Springe auf die Feder, um die SUPER RINGS zu sammeln. Sobald Du sie hast, springe in den Wasserfall hinab.

Gehe nach rechts, um mehr Ringe zu finden, rolle Dich über die Brücke und ein SHIELD erscheint. Nimm den Bonus, gehe nach rechts und laufe die steile Quarterpipe hinauf. Wenn Du neben der Brücke landest, ist eine STAR POST auf Deiner Rechten. Betritt diese, falls Du genug Ringe hast, und sammle Deinen CHAOS EMERALD ein. Einfach!

Sobald Du den Speziallevel verläßt, laufe nach rechts, durch zwei Loopings und die kurze Rampe hinauf, um Sonic in einen geheimen Raum zu feuern, der Dir nicht nur verschiedene Ringe, sondern auch ein Extraleben gibt.

Laufe zurück nach links, dann lasse Dich aus dem Raum auf eine direkt unterhalb stehende Feder fallen und feure Sonic diagonal nach links auf die Feder, die auf dem Looping befestigt ist. Benutze diese, um Sonic auf die höchste Plattform zu befördern. Dort gibt es eine Feder auf der rechten Seite, die Dich senkrecht in die Luft befördert. Tu das, um vier Ringe zu sammeln, und springe dann von der gleichen Feder in einem Winkel nach rechts. Insgesamt gibt es neun Ringe.

Sonic muß jetzt auf eine der sich horizontal bewegenden Plattformen springen, damit er die Oberkante der nächsten Röhre erreichen kann. Um das zu tun, starte Sonic von der Feder, die Du gerade benutzt hast, und lande ihn auf der ersten. Springe vorsichtig von hier, bis du die erste Plattform erreichst, die es dir erlaubt, das Dach des Loopings zu erreichen. Zwanzig Ringe und eine STAR POST gibt es hier, also sammle die Ringe und betrete den anderen Speziallevel.

Wenn Du diesen verläßt, springe auf die schräg stehende Feder, so daß Du durch eine Gruppe von neun Ringen fliegst, die sich oberhalb der karierten Brücke befinden. Falle durch diese Brücke, wenn Du landest, und benutze die Feder zu deiner rechten Seite, um Sonic parallel zum Boden und die Rampe hinauf zu feuern. Hier gibt es fünf Ringe, also sammle sie, bevor Du den Akt beendest.

AKT 2

Wenn du diesen Level beginnst, laufe nach rechts und springe auf die Plattform, die direkt vor Dir ist. Feuere Sonic von der ersten Feder, um mehr Ringe zu sammeln, und nimm dann die SUPER SNEAKERS. Gehe über die Brücke vor Dir und springe dann. Wenn Du zu sinken beginnst, halte vor der sich bewegenden Plattform an, um SUPER RINGS zu sammeln, dann springe auf dieselbe Plattform.

Warte, bis die Plattform sich nach rechts bewegt und sammle im Sprung die Ringe ein, aber meide die Spikes. Halte Dich weiter nach rechts und springe in den Klippeneingang, um einen geheimen Tunnel zu betreten, wo Du mehr Ringe und einen SUPER RING Monitor finden wirst. Laufe zurück nach links und springe mit Hilfe der Feder auf die Klippenoberfläche.

Bewege Dich nach rechts unten, laufe dann über die Brücke und den Hügel hinunter.

Wenn Du den Fuß des Hügels erreichst, springe auf die Feder und feure Dich so, daß Sonic auf der sich bewegenden Plattform landet. Benutze diese, um zur höheren Plattform zu kommen. Springe auf die Feder, um eine Menge Ringe zu sammeln und lande auf deren rechter Seite, um mehr Ringe zu sammeln, darunter ein SUPER RING Bonus. Lasse Dich jetzt vorsichtig hinunter zu einer Plattform direkt unterhalb, um einen STAR POST zu finden.

Nachdem Du den Speziallevel verlassen hast, laufe bis zu der Plattform oberhalb eines Wasserfalls und warte weit rechts. Während die Platte absinkt, kann ein Extra-Leben eingesammelt werden. Halte Dich weiterhin nach rechts bis zu der versteckten Feder, aber meide die Spikes. Ein geheimer Raum mit Ringen auf halber Höhe der Klippen ist erreichbar. Drücke nach rechts um einzutreten und laufe bis zum Ende. Springe vorsichtig auf die Aufzugsplattform und laß' Dich aufwärts befördern. Oben angekommen, springe nach rechts und direkt nach links, um eine andere STAR POST zu finden.

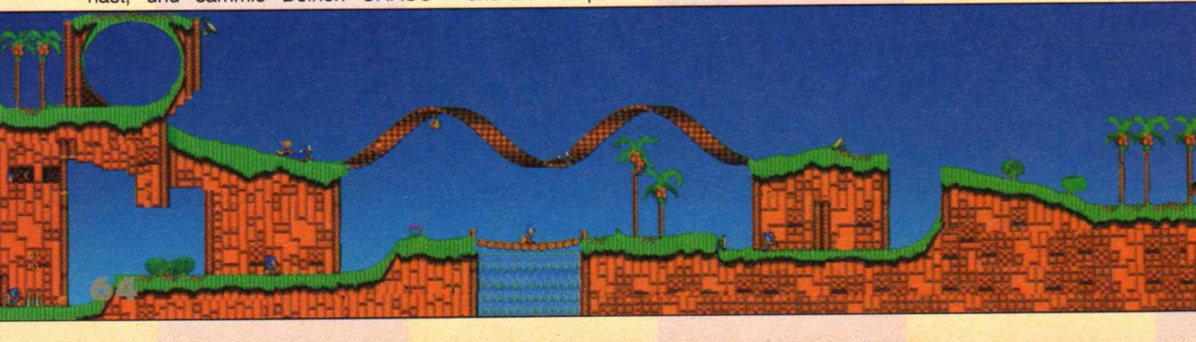
Verlasse den Speziallevel nach rechts und springe über die Spikes und laufe. Ein INVINCIBILITY Monitor kann erreicht werden, wenn man die nächste ansteigende Plattform benutzt, aber halte Dich auf der niedrigeren Ebene entlang, um einen SUPER RING Monitor zu finden. Renne durch den Wasserfall und sammle die Ringe, während Du gleichzeitig die Spikes vermeidest. Ein zusätzlicher geheimer Raum kann auf der Klippenoberfläche gefunden werden. Benutze die versteckte Feder, um wie vorher einzutreten und sammle die Ringe und SHIELD.

Gehe hinunter und springe über den Wasserfall, laufe die Rampe hinauf und halte Dich weiter nach rechts. Eine STAR POST wird als nächstes erscheinen, deshalb nimm' einen weiteren Juwelen, wenn möglich. Laufe direkt zum Kampf mit Robotnik.

ROBOTNIK

Du befindest Dich nun am Ende des Zonenbildschirms, und wartest geduldig darauf, daß Robotnik erscheint, indem Du Dich links hältst. Sieben oder acht Treffer werden die Reifenmaschine zerstören und die einfachste Methode ist, von der Entfernung her anzugreifen. Du wirst Dich wie einen Ball rollen müssen und auf Robotniks Kopf springen. Vermeide jede andere Berührung mit der Maschine, denn eine solche resultiert in sofortigem Tode. Warte auf der gegenüberliegenden Seite bis Robotnik verschwindet, und springe, wenn er zentriert ist, so daß Du Dich vor einer erneuten Attacke zurückziehen kannst.

Wenn Robotnik schwächer wird, wird der spiralenförmige Dorn von der Basis gelöst, so daß Du über ihn springen und den Wächter mit einem endgültigen Schlag töten kannst.





CHEMIEFABRIK ZONE

AKT 1

Gehe nach rechts und springe die schmale Rampe hinauf, um drei Ringe zu sammeln. Falls Du Dich dafür entscheidest, die sich bewegenden Plattformen zu benutzen, wird es nicht nur den Bonus eines SUPER RING Monitors geben, sondern auch die Option, sich eine bestimmte Route auszuwählen. Die Route von der Plattform wird Dich in die größeren Höhen der Zone bringen, wo man längere, aber auch abenteuerlichere Gegenden entdeckt, indem man der Route am Rohr entlang folgt.

Wenn Du den oberen Level nimmst, solltest Du beachten, daß dieser der nützlichste für ein Rennen gegen die Uhr ist und daß Du hier keine STAR POST finden kannst. Renne durch die erste Sektion, indem Du dem einzigen vorhandenen Pfad folgst, bis Du an dem Puffer ankommst, der Dich zurückschickt. Laß' Sonic nach unten in die entgegengesetzte Richtung laufen, und Du wirst an einer Röhre ankommen. Ein SUPER RING Monitor auf der linken Seite gibt die Position an.

Durch die Röhre gibt es eine Abkürzung zu den Grabber- und Spiny-Monstern, also springe auf die Feder und lande auf der rechten Seite der Spiny- Kreaturen. Dann springe die Rampe hinauf, sammle die Ringe und gehe nach rechts, bis Du den Puffer erreichst, von wo aus Du entlang einer abfallenden Pipeline mit Super Sonic Geschwindigkeit sinkst. Folge der Pipeline weiterhin und sammle die Ringe auf dem Weg. Der Flug durch die Röhren erlaubt es Sonic, große Mengen von Ringen zu sammeln, also suche nach ihnen.

Wenn Du an der Öffnung der Röhre ankommst, springe in sie hinein. Wenn Super Sonic am Ende aus ihr austritt, wird ein SUPER RING Monitor zu seiner rechten Seite sein. Wenn Du nach links gehst, wirst du an einer Gruppe von vier absackenden Blöcken ankommen. Fahre mit ihnen hinab und gehe nach rechts, um den Akt zu beenden. Du hast bis jetzt vielleicht noch keinen CHAOS EMERALD gefunden, aber das wird bald geschehen. Die Mehrheit aller Spieler wird versuchen, das Spiel mit CHAOS EMERALDS in Sonics Besitz abzuschließen. Um die wertvollen STAR POSTS zu finden, benutze den niedrigeren Level. Falls Du Dich dazu entschlossen hattest, den niedrigeren Level zu benutzen, laufe zuerst nach rechts wie gewöhnlich und folge dem festgelegten Pfad, bis du einen SUPER RING Monitor findest. Öffne den Tunnel und halte deine Spikes fest! Verlasse den Tunnel und zwei SUPER RING Monitore erscheinen auf der rechten Seite. Sammle diese ein und springe auf die Feder, wo es zehn weitere Ringe gibt. Ein SHIELD Monitor ist, teilweise versteckt, hinter einem Zaun. Nimm diesen und springe nach rechts, töte den Spiny und vermeide alle lebensbedrohlichen Situationen.

Gehe dann nach rechts und durch die Röhren, bis Du die sich bewegenden Plattformen erreichst. Benutze diese, um zu der schwimmenden Plattform zu kommen. Wenn Du nach links auf den versteckten Vorsprung springst, kannst Du zwei SUPER RING Monitore und einen SHIELD einsammeln. Laufe zu der Röhrenplattform, die Dich auf einen niedrigeren Level bringt. Laß' Dich hinunterfallen und springe nach links, um ein SHIELD, einen SUPER RING und eine STAR POST zu finden.

Wenn Du den Level verläßt, laufe weiter nach rechts, bis Sonic auf eine Röhre trifft. Wenn Sonic endlich auftaucht, wird ein SUPER RING auf seiner rechten Seite sein. Laufe nach links und lasse Dich nach rechts von den Blöcken hinabfallen, um den Akt zu vervollständigen.

AKT 2

Beginne, indem Du den Röhren nach rechts folgst. Laufe sie schnell hinab und springe mit Sonic schnell in die Luft, wo Du viele Ringe sammeln kannst. Laß' Dich zurück nach unten fallen, gehe nach rechts über ein Rohr und springe zwei kurze Stufen hinauf. Sonic erreicht nun eine Sektion mit zwei Gruppen von aufsteigenden Blöcken. Springe wie gewöhnlich hinauf und laufe zur Röhre. Laufe auf die nächste Gruppe von ansteigenden Blöcken, aber laß' Dich hinabfallen, ehe sie Dich mit hoch nehmen. Sonic kann jetzt einen INVINCIBILITY – und einen SUPER RING – Bonus sammeln. Verlasse die Sektion über das Sprungbrett.

Um einen ONE-UP Monitor zu finden, mußt Du die Blöcke zum Steigen benutzen und nach links gehen. Springe ganz nach links und das Extraleben wird im Turmblock sichtbar. Betritt diesen wie gewöhnlich, indem Du die Taste LEFT drückst. Laß' Dich zurück hinabfallen und gehe Deine Schritte zurück und gehe weiterhin nach rechts auf den sich bewegenden Blöcken. Gehe weiter nach rechts und meide die Grabbers, um einen SHIELD und zwei SUPER RING Bonusse zu sammeln. Springe mit Hilfe der sich bewegenden Plattform hinauf, um den Röhreneingang zu finden. Wenn Sonic die Röhre verläßt, gibt es zwei SUPER RINGE zu seiner Rechten. Springe mit Hilfe der Puffer nach oben, aber gehe sicher, da· er auf dem Pfeiler mit einem SUPER RING Monitor landet. Sammle den Bonus, lasse Dich dann nach links unten fallen und gehe mit Hilfe der sich bewegenden Blöcke nach unten. Links wird eine STAR POST erscheinen!

Nachdem Du den CHAOS EMERALD eingesammelt hast, verlasse den Speziallevel und gehe mit Sonic die lange und schnell Rohrsektion entlang. Sammle den SUPER RING ein und betrete die Röhre zu deiner Linken.

Wenn Du die Röhre verläßt, sammle die Ringe mit Hilfe der Feder und gehe mit Sonic wieder eine Röhre hinab. Eine STAR POST wird am Ende der schnellen Reise auftauchen. Sammle den SUPER RING Monitor ein und meide die Grabbers, steige dann durch die Röhren hinab. Wenn Du diese verläßt, laufe nach rechts und falle von den Blöcken hinab in die Sektion, wo die beiden Karren rollen. Springe nicht direkt auf sie, sondern lasse Dich erst in die Flüssigkeit fallen, und meide die Spikes um einen ONE-UP Monitor zu finden. Gehe die gleiche Strecke zurück und springe von Karren zu Karren, um am Treffpunkt der beiden Routen anzukommen.

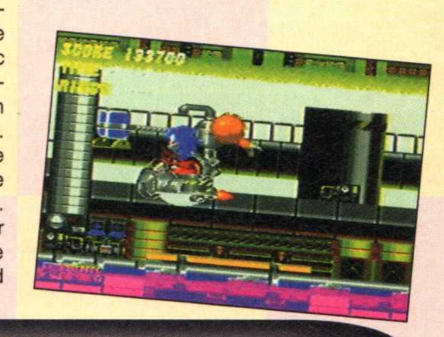
Die alternative Route bringt Dich viel schneller hierher, enthält aber weniger Bonusse. Sie ist wichtig für Zeit-Checks.

Springe von hier auf die Plattform auf der linken Seite und laufe weiter in die gleiche Richtung. Benutze die Karren, um das Wasser beiseite zu räumen und sei besonders vorsichtig, da die Röhren, die Sonic gleich erreicht, um ihre eigene Achse rotieren. Verlasse diese Gegend schnell und springe von Plattform zu Plattform, so daß er auf einer Röhre ankommt, wo es eine STAR POST gibt. Laufe beim Verlassen nach rechts und paß' auf, daß Du nicht in eine der abschreckende Fallgrube fällst. Nach einer Weile wirst Du zum letzten Konflikt mit Robotnik zusammentreffen!



ROBOTNIK

Um Robotnik zu töten, mußt Du wie gewöhnlich auf ihn springen und dabei seinen Raketen ausweichen, und nicht auf die sich drehenden Plattformen fallen. Achte auf die blaue Flüssigkeit, die Robotnik ausscheidet, da diese Sonic keine Vorteile bringen. Es ist eine gute Idee zuzusehen, wie der Glascontainer sich füllt, und sich erst zu bewegen, wenn er entleert wird. Wiederhole diese Prozedur, bis Robotnik endlich explodiert. Springe nach dem Sieg nach rechts, um die Vögelchen zu befreien.



SUPERSONIC TIMES

Schnelle Zeiten erreicht man, indem man über die am besten geeigneten Plattformen läuft. Das erfordert Übung und Weisheit. Dies sind die gewöhnlichen Hindernisse:

SPIKES Sobald diese auf dem Bildschirm erscheinen, springe über sie, damit sie Dich nicht abbremsen. Das Aufspießen hat ernsthafte Folgen für einen schnellen Lauf.

MASHER Der Fisch wird sich durch nichts außer einer guten harten Rolle stoppen lassen. Wenn Du zu den Brücken kommst, springe in Angriffsposition.

COCONUTS Den niedlichen, aber tödlichen Affen kann man ausweichen, indem man sie mit einem guten Sprung oder einer Angriffsrolle erledigt.



BUZZER Diese raketengetriebene Wespe hat ganz bestimmt einen Stachel in ihrem Hinterteil, also achte auf sie: Ausweichen oder Töten.



GRABBER Diesen giftausscheidenden Kreaturen in der Chemiefabrik Zone muß man immer ausweichen. Springe über sie oder vermeide sie ganz.

STAR POSTS Verschwende keine Zeit, die Speziallevel zu betreten, außer Du bist darauf erpicht, CHAOS EMERALDS zu sammeln.





WASSERRUINEN ZONE

AKT 1

Um Deine Reise durch diesen Amazonas-Wald der Wonne zu beginnen, steuere Sonic nach rechts. Überquere die beiden Wasserfälle, aber laufe beim zweiten auf der Oberseite des Holzes entlang – nicht durch das Wasser – und springe, um die Ringe einzusammeln. Ein Tip ist, auf diese langweiligen Pfeile zu achten.

Deine erste Richtungsentscheidung wird nach dem Überqueren der Wasserfälle gemacht werden müssen. Falls Du Dich für die obere Route entscheidest, sammle den SUPER RING Monitor unten zuerst ein.

Der obere Level wird stark empfohlen, also gehe auf dieser Route und schicke Sonic mit Hilfe der Feder vor dem Rohr los. Feuere Sonic durch die Röhre und sieh' Dich dann nach der STAR POST um. Wenn Du den Speziallevel verläßt, überquere das Holz und springe von der bröckelnden Säule auf die obere Plattform.

Während Du nach rechts läufst, springe mit Hilfe des ersten Sprungbretts, an dem Sonic ankommt, durch die Luft, nicht nur, um ein paar Ringe einzufangen, sondern auch, um die nächsthöhere Plattform und damit einen SHIELD Monitor zu erreichen. Fliege vom nächsten Sprungbrett aus durch die Luft und lande auf der ersten sich bewegenden Plattform, springe auf eine zweite und schließlich auf eine feste Plattform. Jetzt wirst Du nicht nur einen SUPER RING Monitor, sondern auch eine STAR POST finden, um den so wichtigen CHAOS EMERALD zu beschlagnahmen.

Sollte Sonic von den sich bewegenden Plattformen fallen, kann ein SUPER RING Monitor und eine STAR POST weit rechts entdeckt werden. Ein Geheimtunnel durch die Klippen ist von hier aus zugänglich. Solltest Du diese Route nehmen, wirst Du, wenn Du nach rechts läufst, einen SUPER SNEAKERS Bonus finden. Ein guter Tip ist, zu springen, bevor die Plattformen zu sinken beginnen. Wenn man das nicht tut, könnte das fatale Folgen haben.

Wenn Sonic den Spezial Level auf der oberen Ebene verläßt, mußt Du hier zwei schwierige Sprünge unternehmen. Wenn Du Erfolg hast, bekommst Du eine schnelle Zeit. Laufe bis zum Ende durch die Röhren und über die Gletscherspalten mit Hilfe der Sprungbretter. Es ist eine gute Idee, den ganzen Weg als Ball zu rollen, um Unannehmlichkeiten zu vermeiden. Falls Du nach unten fallen solltest, sammle die erhältlichen Bonus - Gegenstände ein: die Ringe und einen hilfreichen SHIELD Monitor. Sammle alles ein und laufe nach rechts, die Quarterpipe hinauf um die Ringe einzusammeln, und sprinte dann zum Ende.

Es ist möglich, den Akt zu durchlaufen, in dem man die ganze Zeit auf dem unteren Level läuft und nach oben springt, um das Ende zu erreichen, aber diese Methode ist nicht empfehlenswert.

AKT 2

Es gibt sicherlich verschiedene Wege, den abschließenden Kampf dieser Zone zu erreichen, aber den Kopf über Wasser zu halten sollte mehr helfen als alles andere.

Laufe als erstes nach rechts und sammle alle Ringe ein, die auftauchen. Sei vorsichtig und meide die Pfeile, die von den Säulen mit den fiesen Augen auf Dich gefeuert werden. Wenn Du die erste Klippenoberfläche erreichst, warte auf die schwingende Plattform und laufe auf sie. Lasse Dich von der ersten auf die zweite fallen und springe von dieser nach oben, aber achte auf den Grounder.

Springe über die Spalte und sammle drei Ringe. Springe jetzt mittels des Sprungbretts auf den oberen Level und laufe weiter an den höheren Plattformen vorbei, bis Du an einem INVINCIBILITY Monitor vorbei kommst. Sammle den Bonus ein und laufe nach rechts. Du wirst nun eine willkommene STAR POST finden, welche Du für Deinen CHAOS EMERALD beanspruchst.

Wenn Du hoffentlich den Smaragden gewonnen hast, laufe nach rechts und sammle den SUPER RING Monitor ein. Feuere Dich vom Sprungbrett aus durch die Luft, sammle die Ringe ein und halte Dich weiter nach rechts. Nun muß ein weiterer trickreicher Sprung unternommen werden. Springe stetig und vorsichtig von den sich bewegenden Plattformen auf den sehr hohen Sims. Lasse Dich von hier hinunter auf die Feder fallen und feuere Dich in die Luft, bis Du auf der treibenden Steinsäule landest. Springe nach rechts und Sonic wird zwei SUPER RING Monitore und au·erdem einen ONE-UP finden. Ein weiterer ONE-UP Monitor ist auf dem mittleren Level erhältlich. Er ist in einem geheimen Raum und kann auf normale Art und Weise erreicht werden. Um ihn zu finden, laufe auf dem mittleren Level entlang, und kurz bevor du hochspringen mußt, um Robotnik zu finden, steuere Sonic aufwärts zur linken Seite der Passage, indem Du das Sprungbrett benutzt.



Alternativ kannst Du Dich vom vorherigen ONE-UP Monitor auf den niedrigeren Sims fallen lassen und auf eine weitere schwingende Plattform laufen. Sei vorsichtig, um die Pfeile zu meiden. Halte Dich weiter nach rechts und setze Deinen Weg bis zum Ende fort. Sammle dabei alle erhältlichen Goldringe. Lasse Dich von der Säule mit einem SUPER RING Monitor darauf fallen und laufe nach rechts, um eine STAR POST zu entdecken.

Falls Du Dich dazu entscheidest, den niedrigeren Level in diesem Akt zu benutzen, sei Dir bewußt, daß er nicht Sonic – freundlich ist. Es besteht eine große Chance, da· er einen plötzlichen Tod wegen Wassereinbruchs finden wird. Falls Sonic in den wässerigen Tiefen landet, springe so schnell wie möglich auf den mittleren oder oberen Level zurück. Du bist gewarnt!

ROBOTNIK

Warte darauf, daß Robotnik gegen die Steinsäulen hämmert und meide die Pfeile, die diese abschicken. Wenn sie nach draußen stecken, kannst Du auf die Oberseite springen und Sonic in die Luft feuern. Lande wiederholt auf Robotnik, um ihn zu töten. Die größte Gefahr geht von den Pfeilen aus, also behalte sie im Auge. Meide ebenfalls die Unterseite des Wächters.



SUPER GEGENSTÄNDE

POWER SNEAKERS Um Sonics Lauffähigkeiten auf das Maximum zu erhöhen, breche Dir Deinen Weg in das Innere des Monitors, der einen roten Stiefel zeigt. Das wird helfen, super schnelle Zeiten zu bekommen.

SUPER RINGE Zehn der besonders wichtigen goldenen Ringe sind in den Monitoren versteckt, deren Bildschirm einen leuchtenden goldenen Ring zeigt. Benutze diese, um Sonic den Zugang zu den Spezial Leveln zu ermöglichen.

ONE-UPs Um ein Extra-Leben zu bekommen, schlage Dir Deinen Weg in das innere der Monitore frei, die Sonic zeigen. Falls Du das nicht schaffst, kannst du mit 100 oder 200 gesammelten Ringen den selben Bonus bekommen. Du hast die Wahl.

INVINCIBILITY Dieser Super – Gegenstand gibt Sonic Schutz dagegen, Ringe oder sogar sein Leben zu verlieren. Vergiß jedoch nicht , daß er nur eine bestimmte Lebenszeit hat, denn das kann einen plötzlichen Verlust von Ringen verursachen.

SHIELD Um Sonic vor großem Schaden zu schützen, breche die leuchtend blauen Bildschirme auf. Leider schützt Dich die magische Kraft nur gegen einen Schlag.

CASINO NACHT ZONE

AKT 2

Sonic und Tails durch diese mit Knüllern beladene Zone zu führen kann unglaublich lustig werden, denn verschiedene Federn, teuflische Puffer und verschiedene Preise, die man gewinnen kann, heitern die ganze Sache auf. Es gibt eine Vielzahl an Passagen, die man erobern kann und viele Gefahren zu bestehen.

Gehe am Anfang nach rechts wie üblich. Sich mit den Puffern und Sprungbrettern auseinanderzusetzen ist im weiteren Spielverlauf sehr hilfreich, also solltest Du die erste Halbröhre zum Üben benutzen. Es gibt dort eine Vielzahl an Ringen, also springe, bis Du alle hast. Gehe weiter nach rechts und Du kommst zum ersten Spielautomat. Bringe Sonic oder Tails in Position und spiele so oft wie Du willst.

Wenn Du genug gespielt hast, springe nach rechts bis Du bei sich bewegenden Blöcken ankommst. Der Erste hilft Dir, einige Ringe zu sammeln, und die Zweite, um weiter nach rechts zu laufen.

Wenn Du die sich horizontal bewegende Plattform erreichst, lande vorsichtig auf ihr und springe auf die zweite und dann auf die Hauptplattform. Benutze die ansteigenden Blöcke um höher zu kommen, und bevor Du ganz oben bist, solltest Du nach rechts springen, um den POWER SNEAKERS Bonus zu erreichen. Laufe nach rechts um mit Hilfe des Lifts eine Etage hinabzusteigen. Sammle zuerst den SUPER RING Bonus links und lasse Dich dann rechts eine Etage hinabfallen. Du wirst eine Kammer mit Ringen finden, auf deren Boden sich eine Feder befindet. Um diesen starken Feder Mechanismus zu betätigen, mußt Du die Feuertaste drücken und Dich in eine Kammer von Puffern und Sprungbrettern katapultieren.

Sonic muß auf dem blauen Block landen, um eine Etage höher zu kommen. Sobald Du das geschafft hast, laß' Dich in die Kleinigkeiten-Sektion fallen und sammle einige Bonuspunkte. Verlasse diese und laufe nach rechts.

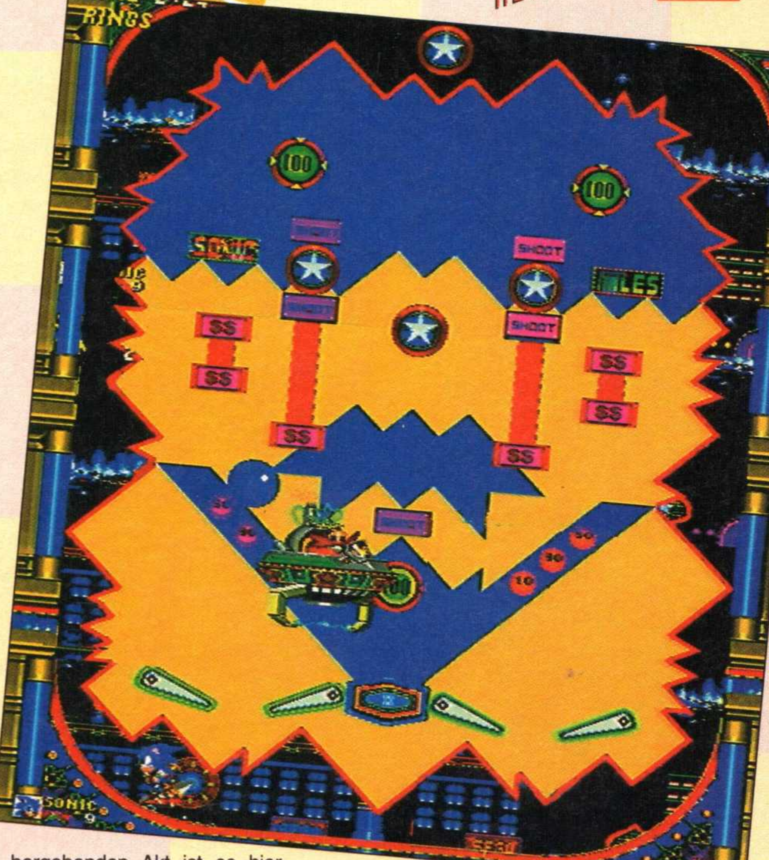
Meide die bösartigen Dornen über Deinem Kopf auf Deinem Weg nach Osten und eine äußerst willkommene STAR POST erscheint oben rechts nach dem zweiten Flipper. Paß' auf, daß Du nicht in diesen Spielautomat fällst, da Du schwer wieder hinaus gelangen kannst.

Sobald Du die STAR POST Sektion hinter Dich gebracht hast und einen großen, sich horizontal bewegenden Block erreicht hast, solltest Du auf diesen springen. Er wird Dich in eine superschnelle Sektion bringen.

Sobald du diese spaßgeladene Achterbahn verlassen hast, springe nach rechts und belohne Dich mit einem INVINCIBILITY Monitor und einem SUPER RING Bonus. Lasse Dich rechts hinabfallen und Du gelangst zu einem Spielautomaten. Sammle den erforderlichen Bonus und falle nach rechts unten, wo Dich eine andere schnelle Reise erwartet.

Das Ende naht. Gehe weiter nach rechts, wobei Du die üblichen Methoden anwendest, und das Ende ist nur noch einen Steinwurf weit entfernt.

Falls Du Deine Figur nach ganz oben auf dem Bildschirm bewegen kannst, wird das Dir helfen, zu Spielautomaten zu gelangen und Bonus Gegenstände wie SUPER RINGS und INVINCIBILITY zu erhalten. Bewege Dich weiter auf den höheren Etagen und die Puffer werden Dich kontinuierlich in Gegenden befördern, in die Du gar nicht willst. Falls Du mit den Sternen mithalten kannst, kannst Du weiter nach rechts gehen bis Du den Endposten erreichst, aber es ist sehr schwierig, den stark benötigten CHAOS EMERALD zu erreichen. Die Entscheidung liegt bei Dir



AKT 2

Springe in die Luft um Ringe zu sammeln, aber achte auf die Kralle, die dort ist, wo Du normalerweise landest. Im Gegensatz zum vorhergehenden Akt ist es hier sinnvoll,oben zu bleiben, da es hilft, Super Gegenstände zu sammeln. Fliege durch die Rohre und Röhren und nach rechts oben, wenn Du diese verlassen hast. Du findest dort ein Paar POWER SNEAKERS und außerdem eine beträchtliche Anzahl von Ringen. Alternativ ist ein Paar POWER SNEAKERS zu erreichen, indem Du beim START von der ersten Rampe auf die rechts oben springst und auf das Dach, wo es einen SUPER RING Monitor gibt. Lasse Dich zu den Schuhen hinabfallen.

Gehe weiter nach rechts und in eine tiefe Grube, wo Du drei SUPER RING Monitore findest. Benutze die Feder zum Verlassen und feure Dich nach rechts um am Automaten mit den hart erarbeiteten Ringen zu spielen.

Wenn Du damit fertig bist, springe nach rechts oben auf die Maschine und lande auf der Puffer beladenen Plattform. Springe wieder nach rechts und entdecke eine STAR POST und einen Juwel!

Lasse Dich in den Flipper-Abschnitt fallen und verlasse sie durch die den Boden. Du wirst an einem anderen Automaten vorbeikommen. Schaffe Dir freie Bahn durch die Puffer und betrete den steigenden Aufzug. Fahre zur obersten Etage, um einen INVINCIBILITY Bonus zu erreichen. Laufe nach rechts, lasse Dich auf den Boden des Spielautomaten fallen und Du wirst dort eine STAR POST finden. Um die endgültige Herausforderung dieses Levels zu erreichen, laufe nach rechts in den großen Bildschirm und hilf Sonic, die bis jetzt härteste Herausforderung zu bestehen!

ROBOTNIK

Um Robotnik zu töten mußt Du Dich oberhalb seiner Flugmaschine halten, indem du die Flippers benutzt und die Wände hinaufläufst. Lasse Dich hinabfallen und lande auf dem fiesen Kerl, um ihn zu erledigen. Bedenke aber, daß Sonic nicht viele Treffer von Robotnik aushält, also mußt Du die Unterseite seiner Maschine um jeden Preis meiden. Das normale Quantum von acht Treffern sollte ausreichen.

POWER AUFBESSERUNGEN

RINGE
Du solltest Dir über die spezielle Kraft dieser Ringe im Klaren sein. Außer daß sie Sonics Leben retten, wenn er getroffen wird und sie trägt, solltest Du 50 davon sammeln, bevor Du die STAR POSTS betrittst,um spezielle Bonus Level zu erreichen.



STAR POSTS
Befinden sich häufig in eingeschlossenen Gegenden. Sie bilden die Tür zu Speziallevel und 50 Ringe bilden den Schlüssel, um sie zu betreten.



CHAOS EMERALDS
Sammle die angegebene Menge an Ringen in dem Speziallevel und der Chaos Emerald – versteckt in den Tiefen des Tunnels – könnte Dir gehören.

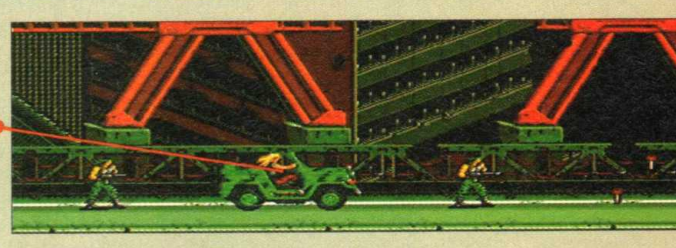


SUPER SONIC
Sammle sieben Chaos Emeralds und Sonic wird gelb und alle Super Gegenstände sind eingeschaltet, bis er stirbt (z.B. wenn er ohne Ringe getroffen wird).

MIDNIGHT RESISTANCE



Obwohl Midnight Resistance offiziell nocvh nicht sehr lange auf dem Markt ist, ist es seit Ewigkeiten aus Japan erhältlich. In diesem 8-seitig scrollenden Schoot 'em -up übernimmst Du die Rolle eines Söldners, der sich auf einer "Geisel-Rettungsmission" befindet. Die detaillierten Grafiken und abwechlungsreichen Level dieses Spiels werden den meisten Schoot ' em-up - Enthusiasten gefallen. Das beste Feature in diesem Spiel ist wahrscheinlich die Möglichkeit, anspruchsvollere Waffen zu gebrauchen; was auch eine gewisse Taktik ins Spiel bringt. Wie immer bei uns im Pro-`Büro: Wir kamen, sahen und lösten



Diese Dame agiert im ersten Teil des Levels als Schutzschild, was nützlich ist, wenn man sich gerade an die Kontrollen gewöhnt



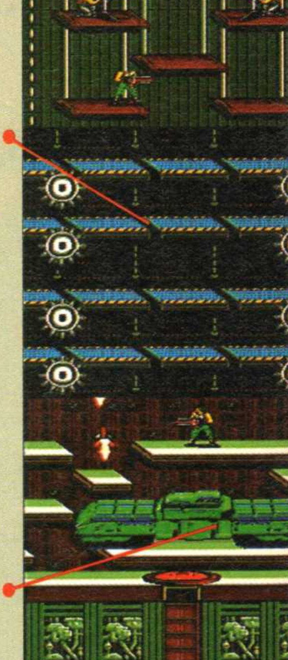
Krieche durch die Passagen, während Du zur gleichen Zeit den Feind niedermachst. Du kannst ja in alle Richtungen schießen, wenn Du flach auf dem Boden liegst. Benutze diesen Abschnitt, um wieder zu Atem zu kommen und mähe eventuelle Verfolger nieder

Diesen Wächter kannst Du in drei Teilen umpusten: Zuerst mußt Du die kleinen Kreissägen erledigen, danach die größeren und schließlich mußt Du auf das grüne Auge in der Mitte zielen. Das ist total einfach und kann in Sekundenschnelle mit dem Flammenwerfer und den hitzebeständigen Raketen bewerkstelligt werden

Schieße durch die Fließbande, um tiefer in den Level zu gelangen. Die Scharfschützen über Dir sind kein Problem: Du kannsy entweder nach vorne springen, Dich hinhocken und versuchen, sie zu erschießen oder springe auf einen tieferen Level und schieße nach oben

Ziele auf die Mitte des feindlichen Panzers, um ihn zu zerstören, aber achte auf die Geschosse. Benutze die Plattformen und renne mal nach rechts, mal nach links, um den ICBMs auszuweichen. Eine sichere Stelle findest Du auf der unteren linken Plattform. Stelle Dich dorthin und schieße 'runter auf die Mitte. Nach kurzer Zeit beginnt der Panzer zu explodieren, sei' aber gewarnt, er ist noch nicht am Ende. Ballere einfach weiter und es ist nur eine Frage der Zeit, bevor alles in die Luft geht

Stelle Dich auf die Plattformen und ballere auf den Feind, während Du hinaufgetragen wirst. Achte darauf, daß Du sicher stehst, der Weg nach unten ist lang...



Dieses Metallmonster mag zwar eindrucksvoll aussehen, aber keine Sorge! Mit einem ständigen Kugel - oder Feuersturm wird es nach kurzer Zeit zu einem Häufchen Asche. Wenn Du zu lange wartest, wird auf Dich gefeuert

Nur noch einen Scharfschützen mußt Du besiegen. Dieser ist etwas schwieriger, weil Du Dich nicht ducken kannst. Geh' das Risiko ein, spring' über ihn, dreh' Dich um und feure!

Hier lauern Heckenschützen, also freunde Dich mit Deiner USI an und sei' großzügig mit Deiner Munition. Was soll's; schließlich bezahlst Du ja nicht dafür!

Diese Panzer sind recht leicht zu zerstören, halte Dich einfach aus der Schußlinie und schieße ein paar Runden. Der Panzer feuert mit großen roten Blasen, die leicht "übersprungen" werden können, während Du drauflos ballerst

Hast Du auch nicht vergessen, Dich mit 'ner Menge guter Waffen einzudecken? Du wirst sie nötig haben, denn Dein Feind wird listiger und schleppt die schwere Artillerie an

In diesem Level bist Du mit den hitzebeständigen Raketen am besten bedient, mit ihnen kannst Du die Panzer bekämpfen, die Dich verfolgen

Auch hier sind die hitzebeständigen Raketen Deine besten Verteidiger

Hier mußt Du gegen eine ganze Flufzeugstaffe antreten, auf eine Weise,die Rambo vor Scham im Boden versinken lassen würde. Stelle Dich in die Mitte und schieße mit allem, was Du hast, besonders mit den Zielflugraketen oder dem Flammenwerfer. Die Flugzeuge greifen von rechts, dann von links an und jedes wird eine Rakete auf Dich feuern, also bereite Dich darauf vor, aus dem Weg zu springen und feure so schnell wie möglich zurück!

Lass' Dich nicht in die Ecke drängen oder Du bist verloren. Spring immer wieder in die Mitte zurück, wenn Du einen Raketenanschlag abwehrst; es gibt nur 8 zu zerstören

WAFFEN



Wenn Du zu oft platt gemacht worden bist, wäre es eine gute Idee, ein Extraleben zu erwerben, obwohl der Preis nicht immer gleich ist.



Dieses Schätzchen kann mit einer Feuerung in drei Richtungen aufwarten.Versetze Deine Feinde in Angst und Schrecken!



Dieses handliche kleine Gerät agiert als Schutzschild gegen Feindesfeuer. Gute Idee, aber leider nicht sehr effektiv.



Diese Ikone wird Dich mit 500 Extrakugeln, für die Waffe, die Du gerade trägst, ausrüsten.



Schnapp' Dir mit diesem kunstvollen Flammenwerfer keine Gefangenen. Sicherlich die wirkungsvollste Waffe.



Das hier ist ein Maschinengewehr, das in den richtigen Händen (Deinen) großen Schaden anrichten kann.



Dieser Rucksack versorgt Dich mit hitzebeständigen Raketen.



Dieses Dingelchen enthält Nitro-Shots, sehr kraftvoll , wenn Du es mit gefährlichen Gegnern zu tun hast



Dies hier ist ein Power-Up und erhöht die Effektivität einer konventionellen Waffe



Nichts besonderes an dieser Waffe, ein stinknormalesGewehr und nicht besonders wirksam.



Dieser Rucksack läßt einen Flammenwerfer vom Himmel fallen. Eine Gotteseingebung?

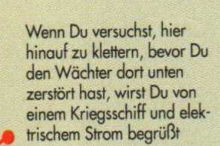
Midnight Resistance

EIN NÜTZLICHER TIP

Um Level zu springen, halte Knopf C auf dem TiteScreen gedrückt und beginne das Spiel ganz normal. Wuahrend des Spiels, pausiere ab und zu und drücke Knopf A jedesmal wenn Du einen Level weiterkommen willst.

Wenn Du versuchst, hier hinauf zu klettern, bevor Du den Wächter dort unten zerstört hast, wirst Du von einem Kriegsschiff und elektrischem Strom begrüßt

Um der Elektrizität unversehrt zu entkommen, mußt Du auf die Generatoren auf beiden Seiten der Strömung schießen. Auf die ersten kannst Du vom Boden aus schießen



In diesem Level begegnest Du einigen Hubschraubern. Sie können mit ein paar direkten Hits erledigt werden. Schieße nach oben und beweg' Dich nach links oder rechts, wenn sie nach unten schießen

Bilde Dir nicht eine Sekunde lang ein, daß dieser Typ Schmerzen erleidet, denn er wird Dich bei der nächsten Gelegenheit umlegen. Du mußt wieder mal die Generatoren umblasen. Ohne sein elektrisches Schutzschild ist dieser Typ gar nichts



Schieße zuerst auf diese Geschütztürme, denn sie stellen dier größte Bedrohung dar. Ihre Raketen bedeuten sofortigen Tod

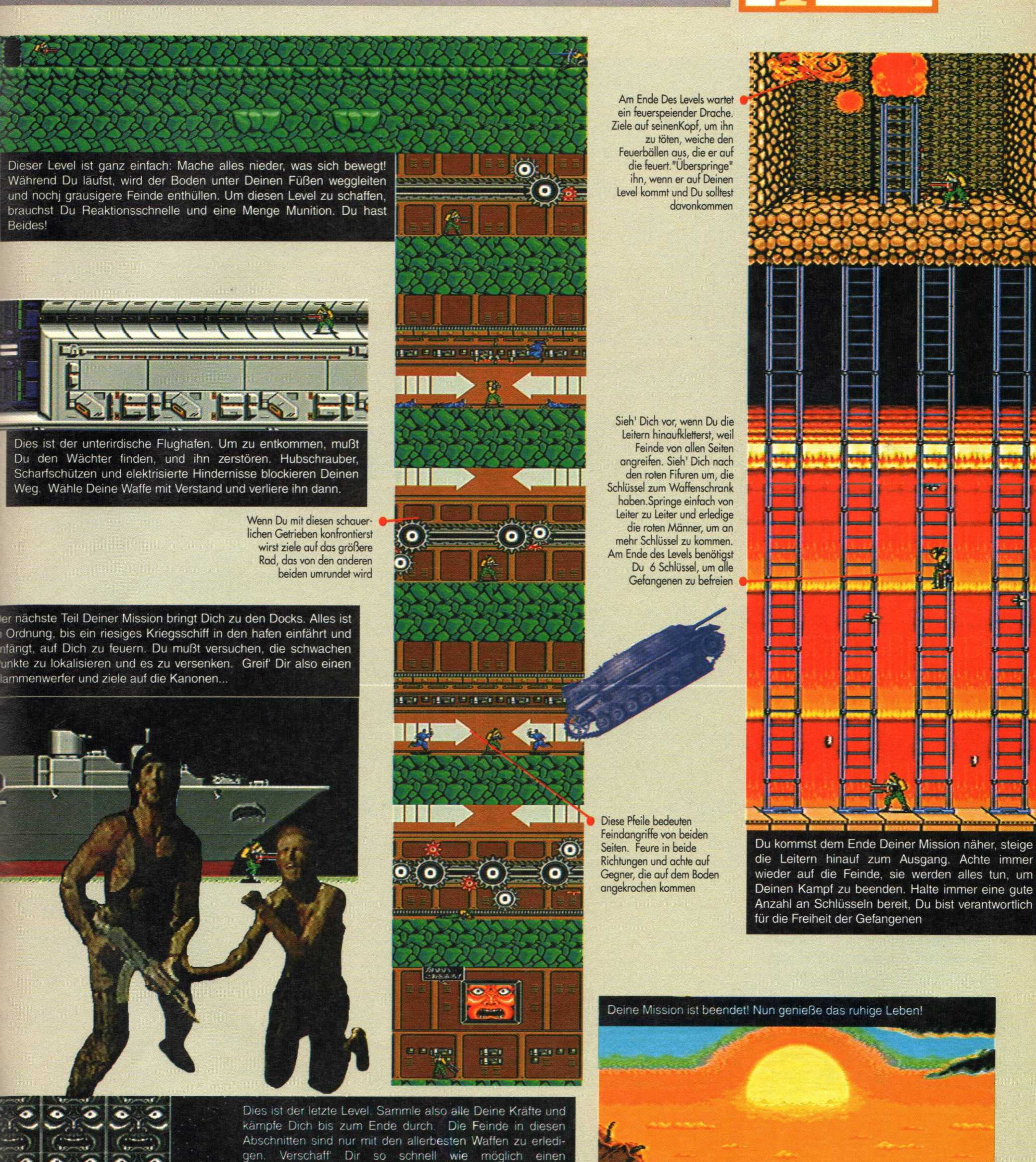
Was die Flugstaffel betrifft; renne nach rechts und links und schieße auf alles, was sich bewegt. Wenn Du eine Spezialwaffe hast, benutze sie, um noch mehr Schaden anzurichten

Die kleinen Geschütztürme sind weniger gefährlich als die Raketen, also zerstöre sie zuletzt. Dann lehn' Dich zurück und laß' das Schiffchen sinken

Nur diese groteske Figur steht zwischen Dir und den Gefangenen. Hier benötigst Du Geschick; sieh' Dich also vor. Springe, um den Kreaturen, die er ausspiet, auszuweichen und halte Dich soweit wie möglich zurück. Schieße in der korrekten Reihenfolge auf die leuchtenden Teile seines Gesichts, wie Augen und Mund.

Dieser Abschnitt ist äußerst eng, Du mußt durchkriechen und gleichzeitig den Feind erledigen

Während dieses Levels werden Phantom-Gesichter versuchen, Deine Mission zu beenden. Bewerfe sie mit Flammenwerfern!



Dieser Level ist ganz einfach: Mache alles nieder, was sich bewegt! Während Du läufst, wird der Boden unter Deinen Füßen weggleiten und nochj grausigere Feinde enthüllen. Um diesen Level zu schaffen, brauchst Du Reaktionsschnelle und eine Menge Munition. Du hast Beides!

Dies ist der unterirdische Flughafen. Um zu entkommen, mußt Du den Wächter finden, und ihn zerstören. Hubschrauber, Scharfschützen und elektrisierte Hindernisse blockieren Deinen Weg. Wähle Deine Waffe mit Verstand und verliere ihn dann.

Wenn Du mit diesen schauerlichen Getrieben konfrontierst wirst ziele auf das größere Rad, das von den anderen beiden umrundet wird

er nächste Teil Deiner Mission bringt Dich zu den Docks. Alles ist Ordnung, bis ein riesiges Kriegsschiff in den hafen einfährt und nfängt, auf Dich zu feuern. Du mußt versuchen, die schwachen unkte zu lokalisieren und es zu versenken. Greif' Dir also einen lammenwerfer und ziele auf die Kanonen...

Am Ende Des Levels wartet ein feuerspeiender Drache. Ziele auf seinenKopf, um ihn zu töten, weiche den Feuerbällen aus, die er auf die feuert."Überspringe" ihn, wenn er auf Deinen Level kommt und Du solltest davonkommen

Sieh' Dich vor, wenn Du die Leitern hinaufkletterst, weil Feinde von allen Seiten angreifen. Sieh' Dich nach den roten Fifuren um, die Schlüssel zum Waffenschrank haben.Springe einfach von Leiter zu Leiter und erledige die roten Männer, um an mehr Schlüssel zu kommen. Am Ende des Levels benötigst Du 6 Schlüssel, um alle Gefangenen zu befreien

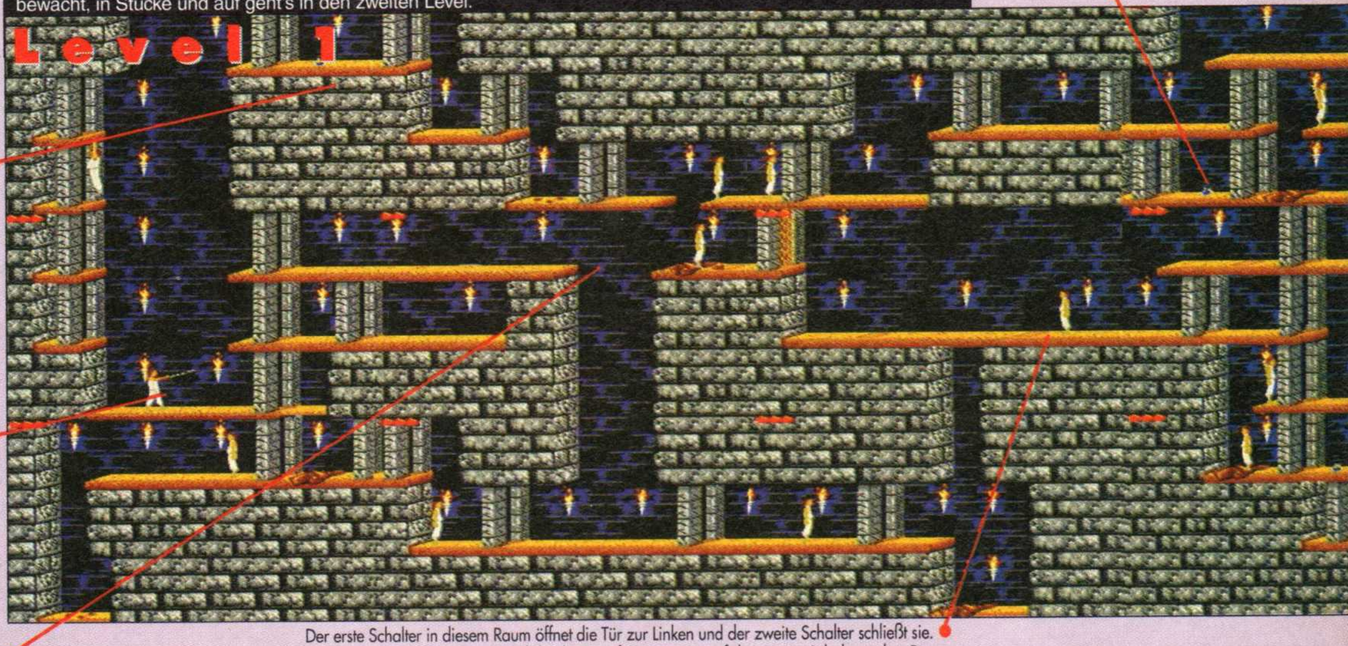
Diese Pfeile bedeuten Feindangriffe von beiden Seiten. Feure in beide Richtungen und achte auf Gegner, die auf dem Boden angekrochen kommen

Du kommst dem Ende Deiner Mission näher, steige die Leitern hinauf zum Ausgang. Achte immer wieder auf die Feinde, sie werden alles tun, um Deinen Kampf zu beenden. Halte immer eine gute Anzahl an Schlüsseln bereit, Du bist verantwortlich für die Freiheit der Gefangenen

Deine Mission ist beendet! Nun genieße das ruhige Leben!

Dies ist der letzte Level. Sammle also alle Deine Kräfte und kämpfe Dich bis zum Ende durch. Die Feinde in diesen Abschnitten sind nur mit den allerbesten Waffen zu erledigen. Verschaff' Dir so schnell wie möglich einen Flammenwerfer und hitzebeständige Raketen. Erledige den End-Boss und der Sieg gehört Dir!

In diesem Level hast Du nur ein Ziel: In den Besitz eines Schwertes zu kommen, um die Wächter in den Kerkern und im Palast zu bekämpfen. Eigentlich ist dieser Level nur ein Vorgeschmack auf all die Gefahren, die noch auf Dich zukommen. Es gibt jede Menge Schalter und Türen zu aktivieren und Du mußt ein paat gefährliche Abgründe überwinden, um an das Schwert zu kommen. Sobald Du es hast, hacke den Typen, der den Eingang bewacht, in Stücke und auf geht's in den zweiten Level.



Es ist gut möglich, daß sich Deine Energie gerade auf einem Tiefpunkt befindet, nachdem Du das Schwert ergattert hast. Ein guter Tip:KLettere durch den Geheimgang und hole Dir dieses blaue Säftchen

Hier ist das Schwert. Lauf' einfach hinein- und der Prinz wird es aufnehmen und graziös durch die Luft schwingen. Jetzt bist Du bereit, es mit dem fiesen Kerl ganz rechts auf der Karte aufzunehmen

Benutze Deine Gleitbewegungen Knopf 1und Richtung), um an diesem extremen Abrund vorbeizukommen., bewege Dich ganz an den Rand des Abrundes und springe dann zur anderen Seite. Eine falsche Bewegung und Du wirst zum Geschnetzelten.

Stell' Dich auf diesen Bodenabschnitt, er wird einstürzen und ein nützliches Säftchen freilegen

Der erste Schalter in diesem Raum öffnet die Tür zur Linken und der zweite Schalter schließt sie. Vollführe einen Riesensprung und drücke Knopf 2, wenn Du auf dem ersten Schalter stehst. Der Prinz wird über den sich öffnenden Boden springen und den zweiten Schalter verpassen

Wie bei den meisten anderen Leveln auch, ist Dein Ziel in Level 2, so schnell wie möglich den Ausgang zu finden und in den nächsten Level zu entkommen. Wie zu erwarten lässt Dich der Großvisier nicht so ohne weiters durch die Kerker wandeln, jede Ausgangstür hat also einen dazugehörigen Schalter, der sie öffnet. Dieser Schalter befindet sich ziemlich oft an einer völlig anderen Stelle des Levels. Level 2 hat jede Menge Bösewichte zu bieten, die sie bewachen. Praktiziere also Deine Schwertkampf- und Sprungtaktiken. Dornen gibt's hier auch en masse, aber Du kannst Ihnen leicht ausweichen. Beeil' Dich, Prinz, Deine Freundin wartet und der Großvisier lacht sich schon ins Fäustchen!

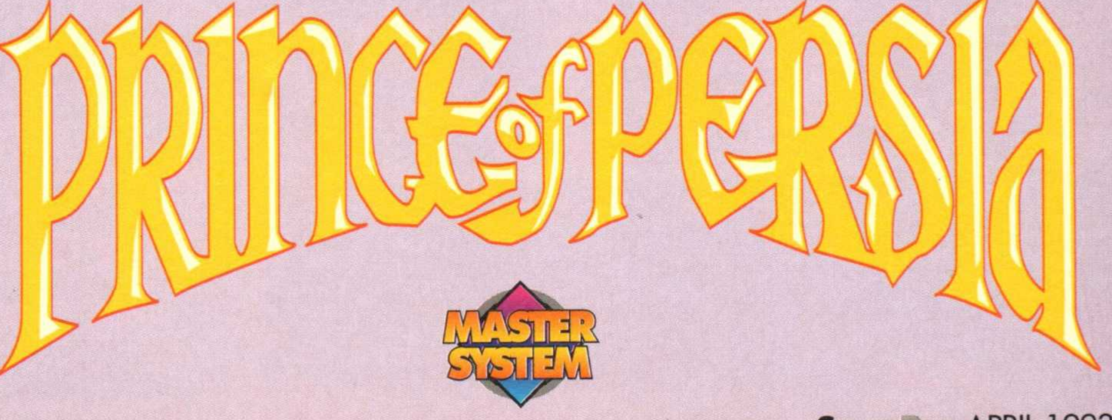
Level 2

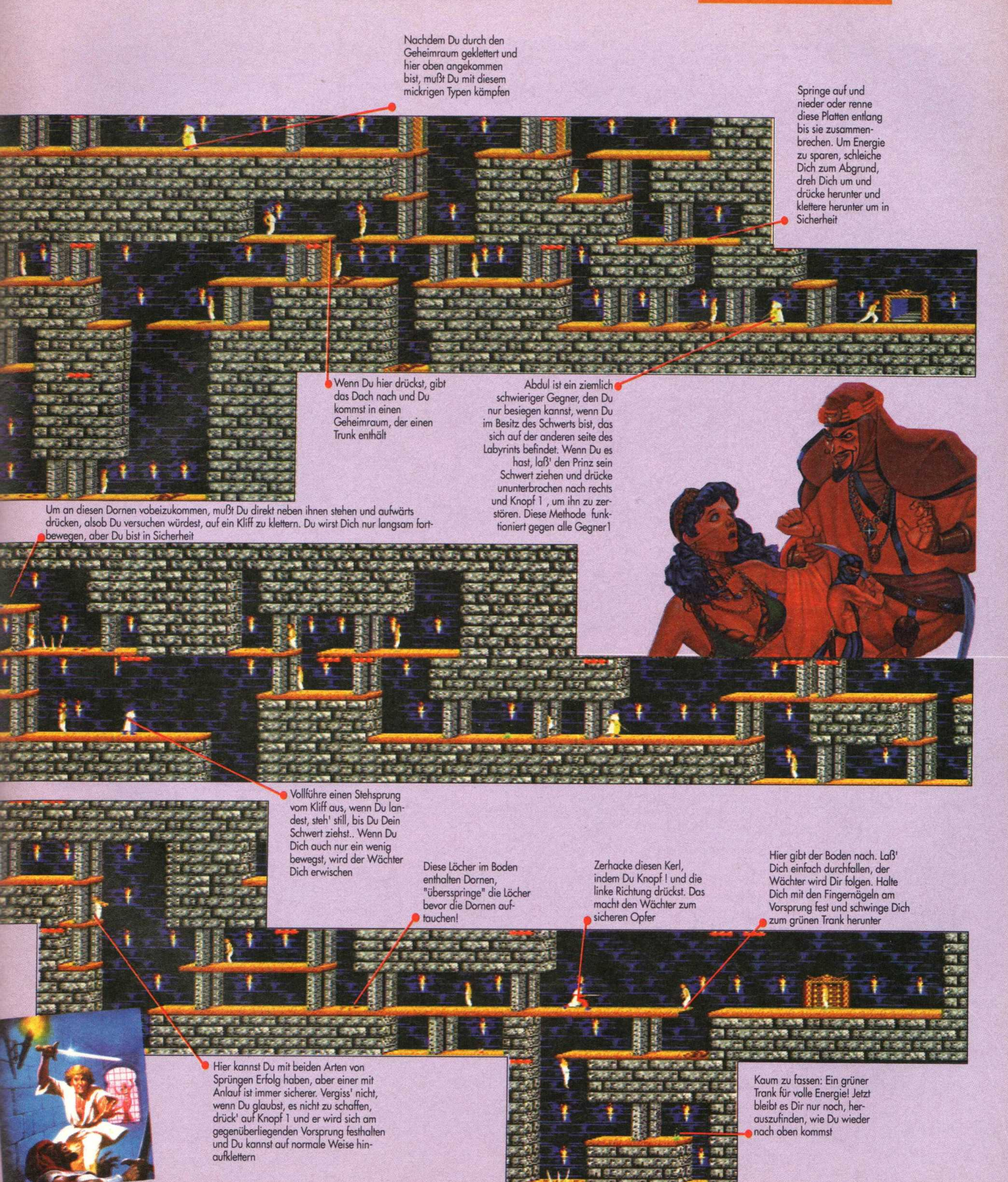
Dies ist der Schalter für das Ende des Levels. Nimm' Anlauf zu einem großen Sprung, um über den Abgrund zu kommen. Sobald Du drüben bist, drück' auf den Schalter und spring zurück zum Ausgang

Sei' vorsichtig, wenn Du diese Wand hochkletterst oder Du fällst den Dornen zum Opfer. Kille den Wächter dort oben und dann schnell zum Ausgang, aber vergiß bloß nicht, zuerst den Schalter zu aktivieren!

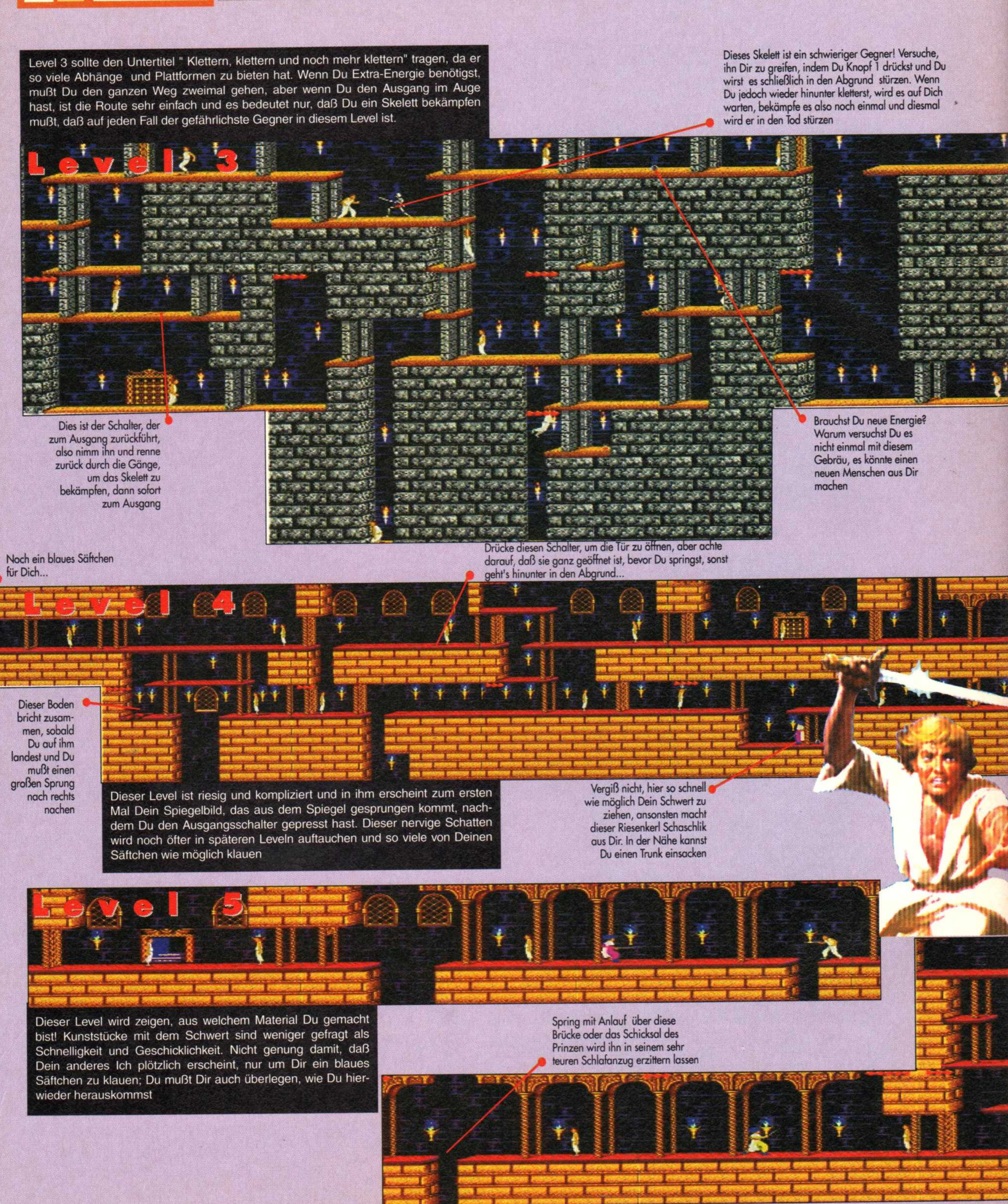


Lang lebe das 8 bit! Prince of Persia ist eines der besten Master System Spiele auf dem Markt, es rangiert gleich neben Sonic und Asterix. Die Animationen sind außerordentlich gut und der Prinz kann seine schwierige Mission mit schwebender Leichtigkeit erledigen. Simple Taten, wie Säftchen trinken, kriechen und springen werden allesamt mit überzeugender Leichtigkeit vollzogen, was zur Realität des Spiels beiträgt. Unser Held mu sich durch 14 Level kämpfen, bevor er seine Liebste wiedertrifft. Jeder Level jedoch enthält eine beträchtliche Anzahl an gemeingefährlichen Wächtern, Stacheln, endlosen Schächten und sogar animierten Skeletten. All dies mit einem immer präsenten Zeitlimit, das Dich in kalten Schweiß ausbrechen läßt.




Nachdem Du durch den Geheimraum geklettert und hier oben angekommen bist, mußt Du mit diesem mickrigen Typen kämpfen
Springe auf und nieder oder renne diese Platten entlang bis sie zusammenbrechen. Um Energie zu sparen, schleiche Dich zum Abgrund, dreh Dich um und drücke herunter und klettere herunter um in Sicherheit
Wenn Du hier drückst, gibt das Dach nach und Du kommst in einen Geheimraum, der einen Trunk enthält
Abdul ist ein ziemlich schwieriger Gegner, den Du nur besiegen kannst, wenn Du im Besitz des Schwerts bist, das sich auf der anderen seite des Labyrints befindet. Wenn Du es hast, laß' den Prinz sein Schwert ziehen und drücke ununterbrochen nach rechts und Knopf 1 , um ihn zu zerstören. Diese Methode funktioniert gegen alle Gegner1
Um an diesen Dornen vobeizukommen, mußt Du direkt neben ihnen stehen und aufwärts drücken, alsob Du versuchen würdest, auf ein Kliff zu klettern. Du wirst Dich nur langsam fortbewegen, aber Du bist in Sicherheit
Vollführe einen Stehsprung vom Kliff aus, wenn Du landest, steh' still, bis Du Dein Schwert ziehst.. Wenn Du Dich auch nur ein wenig bewegst, wird der Wächter Dich erwischen
Diese Löcher im Boden enthalten Dornen, "übersspringe" die Löcher bevor die Dornen auftauchen!
Zerhacke diesen Kerl, indem Du Knopf ! und die linke Richtung drückst. Das macht den Wächter zum sicheren Opfer
Hier gibt der Boden nach. Laß' Dich einfach durchfallen, der Wächter wird Dir folgen. Halte Dich mit den Fingernägeln am Vorsprung fest und schwinge Dich zum grünen Trank herunter
Hier kannst Du mit beiden Arten von Sprüngen Erfolg haben, aber einer mit Anlauf ist immer sicherer. Vergiss' nicht, wenn Du glaubst, es nicht zu schaffen, drück' auf Knopf 1 und er wird sich am gegenüberliegenden Vorsprung festhalten und Du kannst auf normale Weise hinaufklettern
Kaum zu fassen: Ein grüner Trank für volle Energie! Jetzt bleibt es Dir nur noch, herauszufinden, wie Du wieder nach oben kommst

Level 3 sollte den Untertitel " Klettern, klettern und noch mehr klettern" tragen, da er so viele Abhänge und Plattformen zu bieten hat. Wenn Du Extra-Energie benötigst, mußt Du den ganzen Weg zweimal gehen, aber wenn Du den Ausgang im Auge hast, ist die Route sehr einfach und es bedeutet nur, daß Du ein Skelett bekämpfen mußt, daß auf jeden Fall der gefährlichste Gegner in diesem Level ist.



Dieses Skelett ist ein schwieriger Gegner! Versuche, ihn Dir zu greifen, indem Du Knopf 1 drückst und Du wirst es schließlich in den Abgrund stürzen. Wenn Du jedoch wieder hinunter kletterst, wird es auf Dich warten, bekämpfe es also noch einmal und diesmal wird er in den Tod stürzen

Dies ist der Schalter, der zum Ausgang zurückführt, also nimm ihn und renne zurück durch die Gänge, um das Skelett zu bekämpfen, dann sofort zum Ausgang

Brauchst Du neue Energie? Warum versuchst Du es nicht einmal mit diesem Gebräu, es könnte einen neuen Menschen aus Dir machen

Noch ein blaues Säftchen für Dich...

Drücke diesen Schalter, um die Tür zu öffnen, aber achte darauf, daß sie ganz geöffnet ist, bevor Du springst, sonst geht's hinunter in den Abgrund...

Dieser Boden bricht zusammen, sobald Du auf ihm landest und Du mußt einen großen Sprung nach rechts nachen

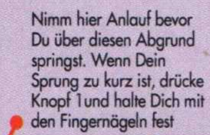
Dieser Level ist riesig und kompliziert und in ihm erscheint zum ersten Mal Dein Spiegelbild, das aus dem Spiegel gesprungen kommt, nachdem Du den Ausgangsschalter gepresst hast. Dieser nervige Schatten wird noch öfter in späteren Leveln auftauchen und so viele von Deinen Säftchen wie möglich klauen

Vergiß nicht, hier so schnell wie möglich Dein Schwert zu ziehen, ansonsten macht dieser Riesenkerl Schaschlik aus Dir. In der Nähe kannst Du einen Trunk einsacken

Dieser Level wird zeigen, aus welchem Material Du gemacht bist! Kunststücke mit dem Schwert sind weniger gefragt als Schnelligkeit und Geschicklichkeit. Nicht genung damit, daß Dein anderes Ich plötzlich erscheint, nur um Dir ein blaues Säftchen zu klauen; Du mußt Dir auch überlegen, wie Du hierwieder herauskommst

Spring mit Anlauf über diese Brücke oder das Schicksal des Prinzen wird ihn in seinem sehr teuren Schlafanzug erzittern lassen





Nimm hier Anlauf bevor Du über diesen Abgrund springst. Wenn Dein Sprung zu kurz ist, drücke Knopf 1und halte Dich mit den Fingernägeln fest

Passwörter

Diese Codes geben Dir viel Zeit und führen Dich zum Anfang jedes Levels:

Level Zwei	GLFIFT
Level Drei	GKEHEP
Level Vier	JMGJGA
Level Fünf	HJDGDI
Level Sechs	LMGJGC
Level Sieben	OOILIJ
Level Acht	POILIO

Diese ganze Arbeit nur für ein blaues Säftchen. Nimm diese Route nur, wenn Du wirklich mehr Energie brauchst, es ist viel einfacher, sofort zum Ausgang vorzudringen:

Geh' nur nach rechts, wenn Du mehr Energie benötigst, ansonsten wende Dich nach links

Dies ist der Spiegel, der erscheint, sobald Du den Schalter zum Ausgang gepresst hast. Wenn Du direkt in ihn hineinrennst, reisst Dein Spiegelbild aus und treibt sein Unheil in späteren Leveln

Hier ist der Schalter, der den Ausgang öffnet. Nun mußt Du den ganzen Weg zurück zur Tür gehen, um zum Level 5 zu

Nur noch ein(ziemlich schlimmer) Bösewich zu besiegen; benutze die gleiche Methode wie zuvor

Greif' Dir dieses grüne Säftchen für Extraenergie

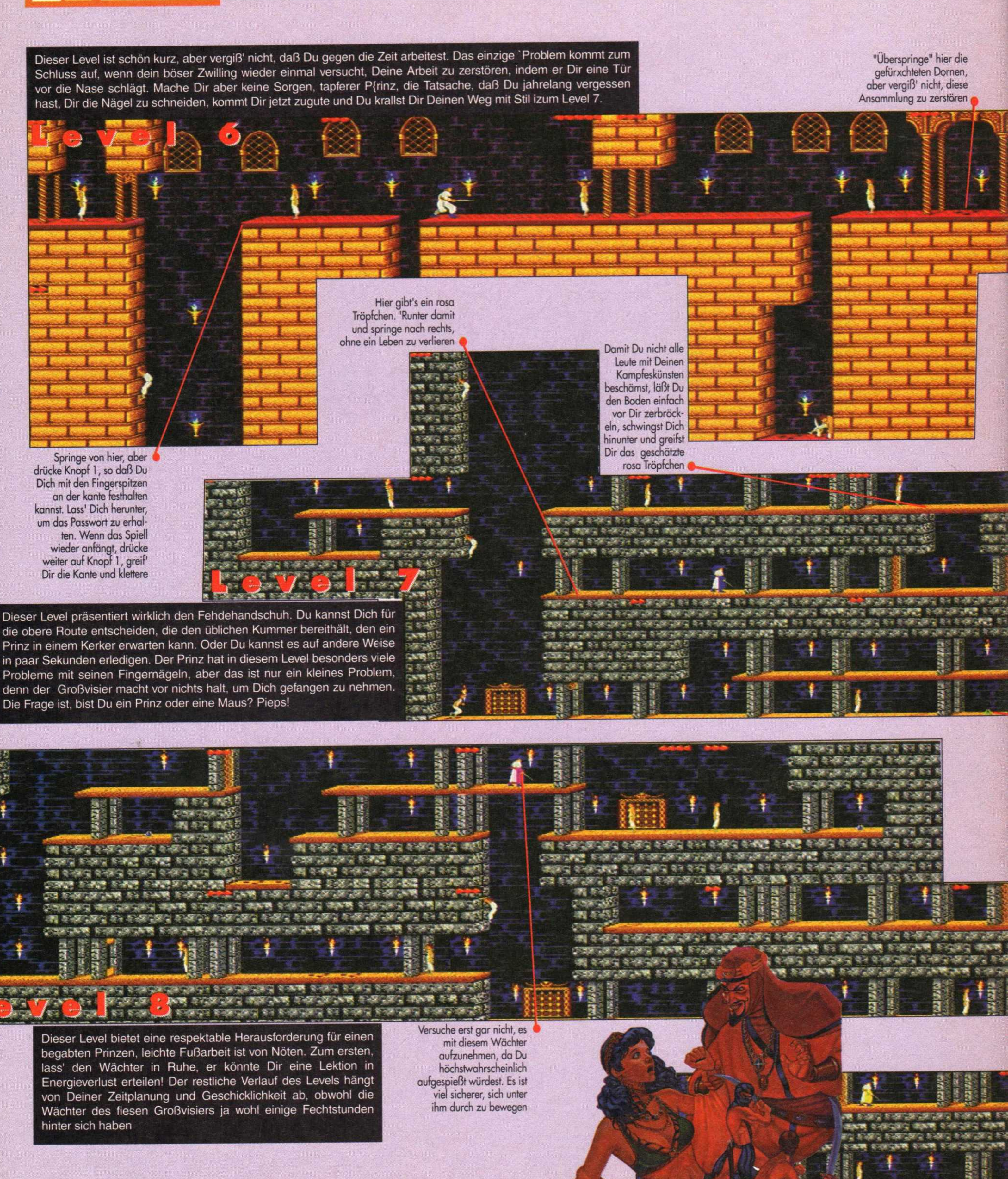
Diese Wache versucht, mit Dir zu feilschen, gerade wenn Du so dringend zu diesem Schalter mußt. Verpaß' ihm einfach eine oder auch zwei mit dem Schwert

Mehr Schwertkämpfe, aber achte auf Deine Energie, Du wirst sie brauchen

Hier geht der Spaß erst richtig los! Dieser Schalter öffnet die Tür, die in den Abschnitt der Bühne führt. Gehe zum Rand und springe, so daß Du auf der unteren Leiste auf der anderen Seite landest. Du wirst ein Herz verlieren also achte darauf, daß Du mindestens zwei hast. Renne jetzt, was das Zeug hält, bevor das Tor heruntergelassen wird!

Dieser blaue Trunk könnte alles sein, was Du benötigst, um Deine schwindende Energie wiederaufzubauen, sei' aber vorsichtig mit diesem Teufelsgetränk!

Versuche, Deinen Kopf zu behalten, wenn Du durch die Guillotine springst, vermeide den Schalter dahinter, denn er bringt unerwünschte Gäste mit sich



Dieser Level ist schön kurz, aber vergiß' nicht, daß Du gegen die Zeit arbeitest. Das einzige `Problem kommt zum Schluss auf, wenn dein böser Zwilling wieder einmal versucht, Deine Arbeit zu zerstören, indem er Dir eine Tür vor die Nase schlägt. Mache Dir aber keine Sorgen, tapferer P{rinz, die Tatsache, daß Du jahrelang vergessen hast, Dir die Nägel zu schneiden, kommt Dir jetzt zugute und Du krallst Dir Deinen Weg mit Stil izum Level 7.

"Überspringe" hier die gefürxchteten Dornen, aber vergiß' nicht, diese Ansammlung zu zerstören

Hier gibt's ein rosa Tröpfchen. 'Runter damit und springe nach rechts, ohne ein Leben zu verlieren

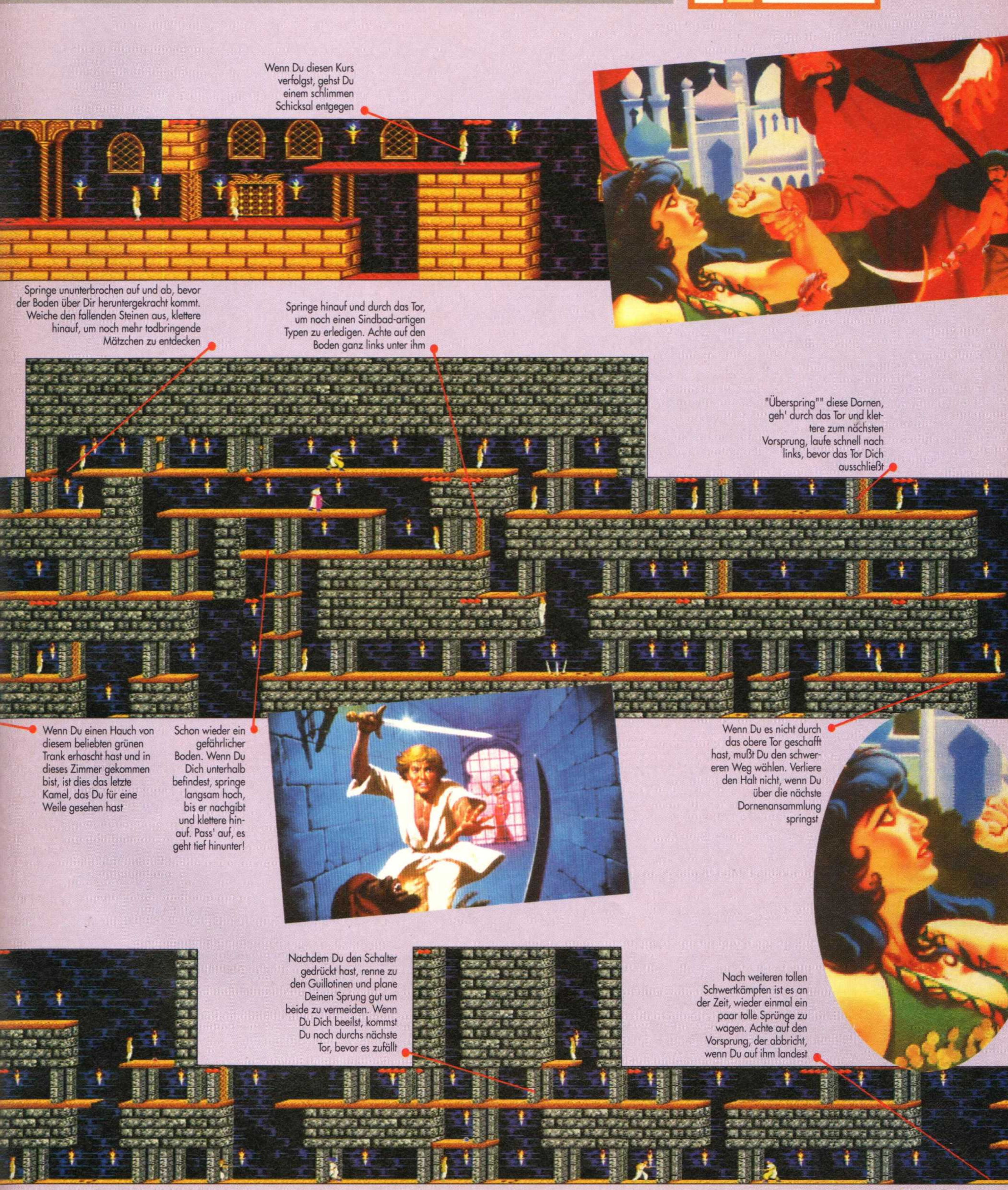
Damit Du nicht alle Leute mit Deinen Kampfeskünsten beschämst, läßt Du den Boden einfach vor Dir zerbröckeln, schwingst Dich hinunter und greifst Dir das geschätzte rosa Tröpfchen

Springe von hier, aber drücke Knopf 1, so daß Du Dich mit den Fingerspitzen an der kante festhalten kannst. Lass' Dich herunter, um das Passwort zu erhalten. Wenn das Spiell wieder anfängt, drücke weiter auf Knopf 1, greif' Dir die Kante und klettere

Dieser Level präsentiert wirklich den Fehdehandschuh. Du kannst Dich für die obere Route entscheiden, die den üblichen Kummer bereithält, den ein Prinz in einem Kerker erwarten kann. Oder Du kannst es auf andere Weise in paar Sekunden erledigen. Der Prinz hat in diesem Level besonders viele Probleme mit seinen Fingernägeln, aber das ist nur ein kleines Problem, denn der Großvisier macht vor nichts halt, um Dich gefangen zu nehmen. Die Frage ist, bist Du ein Prinz oder eine Maus? Pieps!

Dieser Level bietet eine respektable Herausforderung für einen begabten Prinzen, leichte Fußarbeit ist von Nöten. Zum ersten, lass' den Wächter in Ruhe, er könnte Dir eine Lektion in Energieverlust erteilen! Der restliche Verlauf des Levels hängt von Deiner Zeitplanung und Geschicklichkeit ab, obwohl die Wächter des fiesen Großvisiers ja wohl einige Fechtstunden hinter sich haben

Versuche erst gar nicht, es mit diesem Wächter aufzunehmen, da Du höchstwahrscheinlich aufgespießt würdest. Es ist viel sicherer, sich unter ihm durch zu bewegen


Wenn Du diesen Kurs verfolgst, gehst Du einem schlimmen Schicksal entgegen
Springe ununterbrochen auf und ab, bevor der Boden über Dir heruntergekracht kommt. Weiche den fallenden Steinen aus, klettere hinauf, um noch mehr todbringende Mätzchen zu entdecken
Springe hinauf und durch das Tor, um noch einen Sindbad-artigen Typen zu erledigen. Achte auf den Boden ganz links unter ihm
"Überspring"" diese Dornen, geh' durch das Tor und klettere zum nächsten Vorsprung, laufe schnell nach links, bevor das Tor Dich ausschließt
Wenn Du einen Hauch von diesem beliebten grünen Trank erhascht hast und in dieses Zimmer gekommen bist, ist dies das letzte Kamel, das Du für eine Weile gesehen hast
Schon wieder ein gefährlicher Boden. Wenn Du Dich unterhalb befindest, springe langsam hoch, bis er nachgibt und klettere hinauf. Pass' auf, es geht tief hinunter!
Wenn Du es nicht durch das obere Tor geschafft hast, mußt Du den schwereren Weg wählen. Verliere den Halt nicht, wenn Du über die nächste Dornenansammlung springst
Nachdem Du den Schalter gedrückt hast, renne zu den Guillotinen und plane Deinen Sprung gut um beide zu vermeiden. Wenn Du Dich beeilst, kommst Du noch durchs nächste Tor, bevor es zufällt
Nach weiteren tollen Schwertkämpfen ist es an der Zeit, wieder einmal ein paar tolle Sprünge zu wagen. Achte auf den Vorsprung, der abbricht, wenn Du auf ihm landest

Level 10

Du mußt die Geheimpassagen entdecken, wenn Du Deine Geliebte jemals wiedersehen willst. Wenn Du an den Stellen nach oben springst, wo das Dach nicht sehr solide aussieht, wirst Du oft auf solche Abschnitte stoßen. Es gibt jede Menge blauer Tröpfchen einzusammeln, Du solltest also Zusammenstöße mit den Soldaten leicht überleben

Eile diese Passage entlang und öffne gleichzeitig alle Türen. Dein königliches Blut sagt Dir, daß der Ausgang nahe ist

Aufgepaßt! Diese Böden brechen zusammen, sobald die Schritte des Prinzen ertönen

Schwing Dich von diesem Abschnitt und bereite Dich auf einen Kampf mit dem letzten Wächter vor, der zwischen Dir und dem Ausgang steht

Fange hier an und lasse Dich herunter. Wende Dich nach rechts undrenne, so schnell Du kannst!

Level 11

Hast Du Durst auf dieses leckere grüne Tröpfchen? Zieh diesen Boden herunter, klettere hinauf und versuch's mal! Du könntest auch sofort hierhin laufen, um dem drohenden Handgemenge zu entgehen



Ein verlockendes grünes Säftchen begrüßt Dich hier, wenn unserer galanter Held mit neuen Aufgaben konfrontiert wird. Der Raum brwegt sich von links nach rechts, mit einem starken Wächter an jeder Seite, der nichts unversucht läßt, um Dich vom Schalter fernzuhalten. Was ein Prinz nicht alles für die Liebe tut...

Springe unter diesem Deckenabschnitt ein paar Mal auf und ab und die Decke wird einstürzen. (Achte darauf, daß Du außer Reichweite bist!). Du kannst jetzt hinaufklettern

Todesmutige Sprünge über tiefe Abgründe, die unmöglich erscheinen, testen die Stahlnerven des Prinzen. Dornen berstendurch den Boden. Wenn Du waghalsige Sprünge versuchst, denke daran, Deine Fingernägel "auszufahren" und einen festen Griff zu haben.

Gehe hier durch und klettere rechts hinunter. Die Ausgangstür ist offen

Es scheint ziemlich gefährlixh an den Schalter zur Rechten herankommen zu wollen. Springe von dieser Tür, drück' Knopf 1, um dem Tode zu entgehen

Level 9

Um von hier zurückzuspringen brauchst Du einen sicheren Handgriff

Fange hier an, laufe nach links und und drücke den ersten Schalter. Benutze schlüpfrige Bewegungen, um nahe ans Tor zu kommen, spring' dann durch, vermeide den zweiten Schalter und tauche an der zweiten Tür vorbei

Drücke den rechten Schalter, dann springe von hier, um den Schalter vor der Tür zu vermeiden. Wenn Du auf die Wand triffst, verlierst Du ein Herz

Springe durch diese Lücke, um an das blaue Tröpfchen zu kommen

Wenn dDu von diesem Flur hochspringst, wird der Boden über Dir zusammenbrechen. Springe hinauf und nach links und grteife nach dem Vorsprung, wo der Wächter wartet

Erledige den Wächter und springe aufwärts, um einen Geheimgang zu entdecken. Trink das Säftchenund drücke den Schalter, um Deinen Abgang aus diesem Level zu sichern

Betritt diesen Abschnitt, um den Ausgangsschalter ausfindig zu machen.

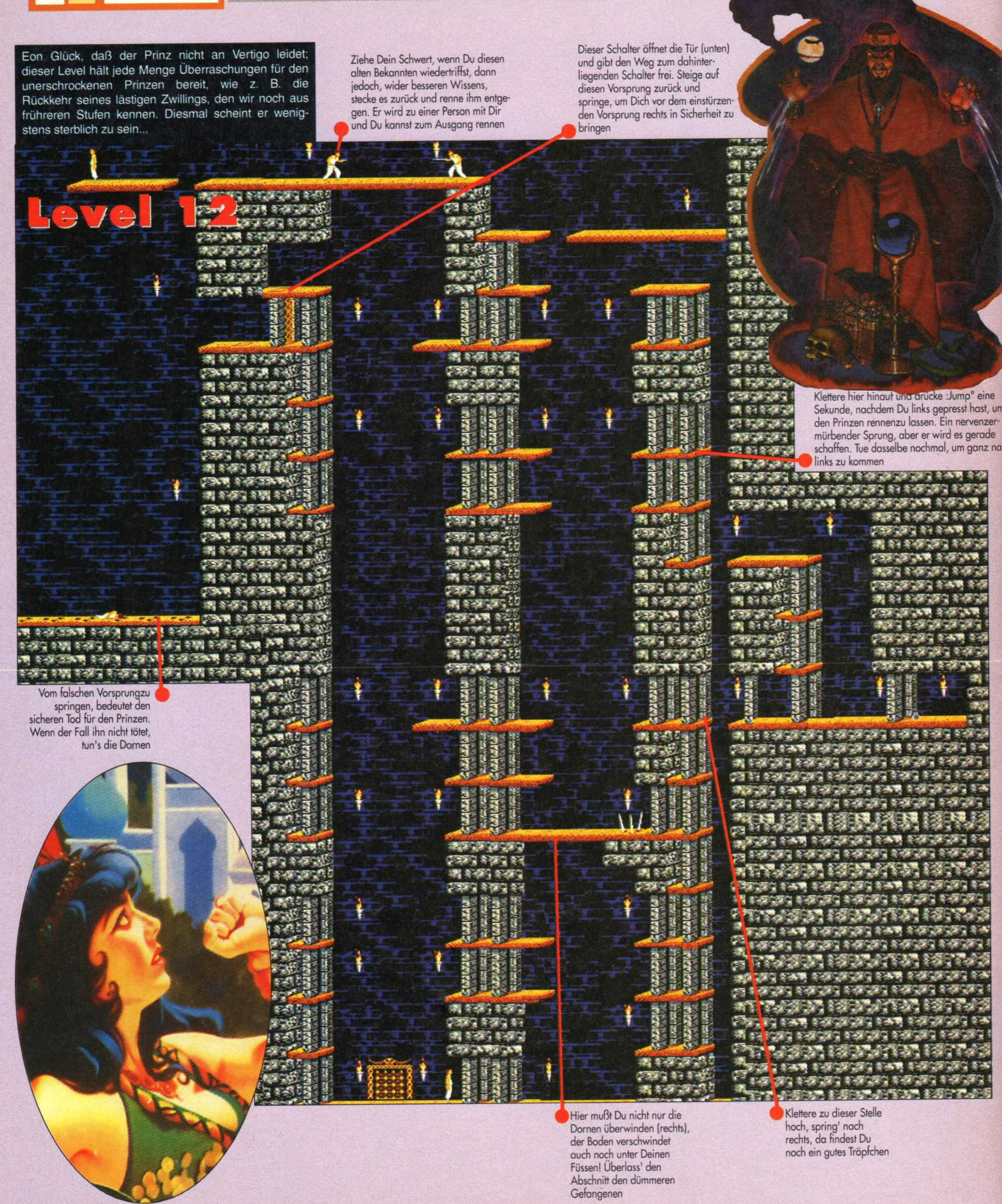
Dieser Vorsprung bricht ab. Bereite Dich darauf vor, , sofort noch einmal zu springen, wenn Du hier landest. Eine falsche Bewegung und Du wirst aufgespießt

Ein blauer Trank. Gibt Dir ganz flott Energie

Dieser Typ sieht ungefähr so praktisch aus wie meine Schwester. Falle nicht darauf herein!

Prince of Persia

Eon Glück, daß der Prinz nicht an Vertigo leidet; dieser Level hält jede Menge Überraschungen für den unerschrockenen Prinzen bereit, wie z. B. die Rückkehr seines lästigen Zwillings, den wir noch aus früheren Stufen kennen. Diesmal scheint er wenigstens sterblich zu sein...



Ziehe Dein Schwert, wenn Du diesen alten Bekannten wiedertriffst, dann jedoch, wider besseren Wissens, stecke es zurück und renne ihm entgegen. Er wird zu einer Person mit Dir und Du kannst zum Ausgang rennen

Dieser Schalter öffnet die Tür (unten) und gibt den Weg zum dahinterliegenden Schalter frei. Steige auf diesen Vorsprung zurück und springe, um Dich vor dem einstürzenden Vorsprung rechts in Sicherheit zu bringen

Klettere hier hinauf und drücke :Jump" eine Sekunde, nachdem Du links gepresst hast, um den Prinzen rennenzu lassen. Ein nervenzermürbender Sprung, aber er wird es gerade schaffen. Tue dasselbe nochmal, um ganz nach links zu kommen

Vom falschen Vorsprungzu springen, bedeutet den sicheren Tod für den Prinzen. Wenn der Fall ihn nicht tötet, tun's die Dornen

Hier mußt Du nicht nur die Dornen überwinden (rechts), der Boden verschwindet auch noch unter Deinen Füssen! Überlass' den Abschnitt den dümmeren Gefangenen

Klettere zu dieser Stelle hoch, spring' nach rechts, da findest Du noch ein gutes Tröpfchen



Der mächtige Groß-Visier höchstpersönlich. Er hat 6 Herzen und steht zwischen Dir und dem Ausgang. Gebrauche die übliche Kampftaktik, drücke immerzu rechts, duck' Dich und er wird bald zu einem Häufchen zusammenfallen

Mache einen Riesensprung auf die Leiste ganz links und halte Dich fest

Der letzte und kürzeste Level des Spiels! Das Dach wird ein immer gefährlicherer Aufenthaltsort; gut, daß Du es beinahe geschafft hast. Außerdem mußt Du nur noch ein paar nötige Schwertbewegungen machen und schon bist Du bei den Ausgangsstufen. Sobald Du drinnen bist, kannst Du endlich Deine zukünftige Braut in die Arme schließen

Steine und Felsbrocken fallen überall um Dich herum. Beeil' Dich. Hoffentlich ist der Großvisier versichert!

Renn kurz hier durch, während das Gebäude in sich zusammenfällt. Lauf' zu den Fliesen und Du behälst Deinen Kopf

Passwörter

Diese Passwörter geben Dir die Möglichkeit mit einer Stunde Zeitlimi,in jedem beliebigen Level anzufangen...

Level Neun	OMGJGF
Level Zehn	RNRLIY
Level Elf	SNRLIZ
Level Zwölf	RLNJGO
Level Dreizehn	PIKGDA
Level Vierzehn	SKGIFF



GAME OVER

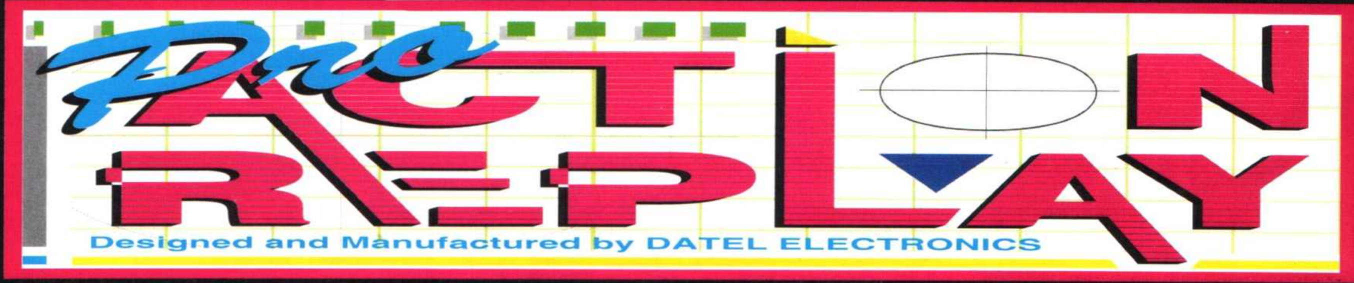
GOLDEN AXE

Was für ein Klassiker! In der schnellebigen Sega-Welt ist dieses Spiel nur noch eine ferne Erinnerung, aber für unsere SEGAPRO Leser bleibt es unvergessen! Um Euer Gedächtnis nochmal aufzufrischen: Der Weltfrieden ist in Gefahr! Death Adder hat neun Kristalle aus dem Königreich Firewood gestohlen und an verschiedenen Orten im Land versteckt. Die Kristalle müssen gefunden werden, oder das Land ist zum Untergang verdammt. Gleichzeitig muß auch der böse Adder vernichtet werden, ein Unterfangen, das nur mit Hilfe der legendären goldenen Axt gelingen kann.

Es sieht so aus, als ob unser Held gerade noch rechtzeitig eingetroffen ist. Ich hab' ja den Spruch 'gerettet von der Pausen-glocke schon gehört, aber das ist dann doch zu lächerlich! Na ja, der König und seine Tocher, die Prinzessin, sind Euch auf ewig dankbar, was sie aber nicht daran hindert, Euch ein letztes Mal in die Schlacht zu schicken!

Ahh, mir wird so warm ums Herz! Schon wieder ein Happy End mit Friede, Freude, Eierkuchen! Aber dafür ist ja diese Seite schließlich da – Euer kleiner Sonnenstrahl im düsteren Alltag!

Im Vergleich zu den Abenteuern von früher sind diese Feinde doch das reinste Kinderspiel!



DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!



JE NACH SPIEL :

UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR



FÜR GAME BOY™
FÜR NES™
NUR DM 99,-

FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN. KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS .

DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

FÜR SUPER NES™
FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-

ACTION REPLAY HOTLINE

INFORMATION UND NEUE CODES

02822 - 537270

VON 10.00 BIS 17.00 UHR

ACTION REPLAY FÜR SNES FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER. HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.





WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENT. LTD.



ERHÄLTLICH WO ES HEIßE SPIELE GIBT!!

DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....

DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH
FAX 02822 68547

VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

DATAFLASH GMBH
4240 EMMERICH
WASSENBERGSTR. 34

AUCH ERHÄLTLICH BEI TOYS "R" US

DISTRIBUTOREN... SCHWEIZ: ABC AG BAGGASTIEL 48 9475 SEVELEN TEL. 085 56960
ÖSTERREICH: ALT Ges.m.b.H FAVORITENSTR. 40 1040 WIEN TEL. 0222 5053301